

MASTER UNIVERSITARIO EN
CIENCIAS DE LAS RELIGIONES



**HIPERTEXTUALIDAD RELIGIOSA Y FILOSÓFICA: LA SAGA
*THE MATRIX***

RELIGION AND PHILOSOPHY IN HYPERTEXT: *THE MATRIX* SAGA

TRABAJO FIN DE MASTER. CURSO: 2014-2015

AUTOR: Doblado Ruiz-Olivares, Christian Alejandro (cdruizolivares@gmail.com)

TUTOR: Francisco Javier Fernández Vallina. Dpto. de Estudios Hebreos y Arameos.
Facultad de Filología. (j_f_vallina@hotmail.com)

DESCRIPTORES:

Matrix	Religión	Filosofía	Hipertextualidad	Semiosfera
Transmedia	Cine	Ciencia Ficción	Mito	Wachowski

DESCRIPTORS:

Matrix	Religion	Philosophy	Hypertext	Semiosphere
Transmedia Narrative	Cinema	Science Fiction	Myth	Wachowski

Resumen:

El presente trabajo analiza la transtextualidad religiosa y filosófica que encierra tanto el guión de la saga Matrix, como el discurso que atraviesa su argumento. No solo limitarse a comparar los claros símbolos religiosos y filosóficos que existen en las películas con sus fuentes textuales, sino cómo estos constituyen un discurso hipertextual en el convergen confesiones y dogmas de esas distintas culturas, religiones, filosofías y tradiciones, dando lugar a un novedoso texto que está en línea con las preocupaciones espirituales y existenciales de la sociedad contemporáneo globalizada, construyendo una forma contemporánea de mito.

Abstract:

This paper analyzes the religious and philosophical transtextuality enclosing both the script of the Matrix saga, as the speech that crosses his argument. Not only limited to compare clear religious and philosophical symbols that exist in movies with their textual sources , but how these are a speech in hypertext converge confessions and dogmas of these different cultures , religions , philosophies and traditions , resulting in a novel text that is in line with the spiritual and existential concerns of the contemporary globalized society, building a contemporary form of myth.

Índice:

1. Introducción al estudio	Pág. 4-5
2. Objetivos y metodología	Pág. 5-6
3. Arquetipos de los personajes principales	Pág. 6
3.1. Morfeo: El Bautista	Pág. 6-11
3.2. Neo: El Mesías	Pág. 11-16
3.3. Smith: la figura del Mal	Pág. 17-24
3.4. Trinity: Poder, Consuelo y Amor	Pág. 24-30
4. Religión, filosofía y Matrix	Pág. 31
4.1. Cristianismo y judaísmo en la saga Matrix	Pág. 31-33
4.2. Influencia y contexto del budismo en la trilogía	Pág. 33-38
4.3. Realidad y libertad: Metafísica y la presencia de Dios en Matrix	Pág. 38-45
5. Análisis narrativo	Pág. 46
5.1. Matrix, el hipertexto religioso y filosófico	Pág. 46-50
5.2. La semiosfera lotmaniana en la saga Matrix	Pág. 50-53
5.3. La transmedia y la narrativa del cine como vehículo de transmisión del discurso religioso de Matrix	Pág. 53-57
5.4. Matrix: mito y forma de sincretismo religioso	Pág. 57-60
6. Conclusiones	Pág. 60-63
Anexo 1	Pág. 63-65
Anexo 2	Pág. 66
Bibliografía, filmografía y webgrafía	Pág. 67-71

1. Introducción al estudio

El que la saga de películas de Matrix, en especial la primera entrega, formen parte de las denominadas películas de culto, no tiene nada de sorprendente. De hecho, lo contrario sería el dato anormal. La franquicia de películas ha recaudado más de 1.600 millones de dólares en las pantallas de cine, sin contar el merchandising, donde habría que recordar que *The Matrix* fue la primera película en formato DVD que superó el millón de copias vendidas, y a día de hoy sigue siendo el filme más vendido en este formato. Mención aparte tendría la influencia en los efectos especiales que ha generado la saga en el resto de películas de su género desde su estreno el verano de 1999. A partir de ese momento, por ejemplo, todas las películas de ciencia ficción, así como muchas otras donde la acción trepidante tenían un relevante papel, incorporaron los surcos tan carismáticos que dejan las balas al atravesar el aire, efecto visual tan propio de Matrix.

Como muchas otras sagas de acción, como El Señor de los Anillos, Star Wars o Star Trek, la trilogía dirigida por los hermanos Andy y Larry Wachowski ha fomentado todo un universo fan. Hasta el punto de contar con su propia “iglesia”¹.

Sin embargo, la saga Matrix no es solo una trilogía de culto del género de ciencia ficción, sino que el discurso que atraviesa el guión y las escenas de las películas revelan ideas de un marcado carácter filosófico y religioso. ¿Qué hace con nosotros la mente? ¿Qué es Dios y si existe? ¿Qué es real? ¿Cuál es el significado de ser humano? ¿Qué es y qué sabemos sobre la espiritualidad? Son algunas de las preguntas que Matrix ha vuelto a poner sobre la mesa en la edad de la sociedad globalizada, favoreciendo de nuevo todo un flujo de corriente del pensamiento filosófico, así como la comparación entre las perspectivas religiosas occidentales y orientales.

A continuación no pretendemos dar una respuesta a las preguntas formuladas, ni siquiera ofrecer la interpretación definitiva sobre lo que los hermanos Wachowski han

¹ *Matrixism* es el nombre de la “religión” que se inspira en la trilogía de la saga Matrix. Fundada en 2004 a través de aportaciones anónimas de fans en el portal web de Yahoo: GeoCities (<http://www.geocities.ws/matrixism/>). Consta de cuatro creencias que consideran fundamentales, a saber: creencia en una profecía mesiánica, empleo de sustancias psicodélicas como sacramento, una percepción de la realidad multicodificada y semisubjetiva, y adhesión a los principios de al menos una de las religiones líderes mundiales principales. Su símbolo sagrado es el ideograma japonés para el color rojo, en homenaje a la pastilla del mismo color de la primera entrega. Celebran la invención del LSD por Albert Hotmann el 19 de abril de cada año, denominado como *El Día de la Bicicleta*.

pretendido con las mismas. La intención es aportar una visión personal, metodológicamente válida de un fenómeno de masas que aúna el séptimo arte con la filosofía, la ética y la religión, ofreciendo conclusiones sin descartar la formulación de interrogantes que favorezcan el debate.

2. Objetivos y Metodología

El presente trabajo tratará de analizar la transtextualidad religiosa y filosófica que encierra Matrix. No solo limitarse a analizar los claros símbolos religiosos que existen en las películas, sino cómo estos constituyen un discurso religioso hipertextual en el que convergen confesiones y dogmas de distintas culturas, religiones, filosofías y tradiciones, dando lugar a un novedoso texto que está en línea con las preocupaciones espirituales y existenciales de la sociedad contemporánea globalizada.

Para este particular análisis emplearemos las herramientas de trabajo que ofrece la lingüística, la pragmática y la semiótica. En concreto analizaremos los aspectos *intertextuales* de las películas, es decir, al conjunto de relaciones explícitas o implícitas que la saga tiene con otros; dando lugar a una propiedad constitutiva textual novedosa e individual. El término fue propuesto por el lingüista J. Kristeva (1969), y más tarde defendidos por también lingüistas y semiólogos como R. Barthès (1973) y G. Genette (1982:7), que ampliara las herramientas hacia la *transtextualidad*, característica de la narración de un texto de la que forma parte la intertextualidad, y que permite identificar y caracterizar las formas narrativas de los textos referenciados.

Para evidenciar los aspectos transtextuales de la saga, es necesario realizar un análisis de literatura comparada entre los personajes principales de la saga y su relación literaria análoga con hechos y manifestaciones de carácter religioso reflejados en los textos de algunas tradiciones religiosas, principalmente el cristianismo y el budismo. De la misma manera, se empleará la misma metodología de análisis literaria para la comparación entre los puntos principales del desarrollo del argumento de la saga con textos de la filosofía occidental. Este análisis ocupará la primera parte del presente proyecto, dado que para el estudio textual y narrativo, donde desarrollaremos la parte teórica y novedosa del trabajo, será necesario tener el modelo comparado de los personajes seleccionados, como del argumento, con sus elementos religiosos y filosóficos.

Para el campo de la semiótica, compararemos las posibles fuentes intertextuales que ofrecen la saga de películas con la teoría de la *Semiosfera* tratada por el lingüista y semiólogo de la cultura Yuri Lotman, que permite identificar esos nuevos puntos de semiosis en la unión de conceptos culturales de distintas fuentes, sean estos textuales o de otra índole, como funciones del comportamiento social específico.

3. Arquetipos de los personajes principales.

En cada personaje que aparece en la saga Matrix coexisten numerosos aspectos relativos a la religión o a la filosofía. La comparación de los posibles símbolos religiosos, éticos y filosóficos en los personajes de la trilogía, comparados con los textos y las narraciones literarias a las que hacen referencia, nos ayudará a identificar la existente transtextualidad en la saga. Además, construir el arquetipo de los mismos también facilita la tarea de comprensión del argumento central en cada una de las películas. De ahí que los personajes seleccionados sean sobre los que recae gran parte del desarrollo argumental de Matrix, a saber: Morfeo, Neo, Trinity y Smith. Es en estos seleccionados donde podemos advertir una gran cantidad de referencias, en primer lugar, a los textos cristianos para realizar la comparación que después usaremos en el análisis narrativo.

3.1. Morfeo: El Bautista

El capitán y comandante del grupo que busca al elegido por el sistema de Matrix, y además su catequista por excelencia. Detalle este importante en la comparación religiosa del personaje; aunque en su caracterización y evolución a lo largo de la trilogía, beba de muchas otras fuentes de la religión y de la filosofía, que analizaremos.

Interpretado por el actor estadounidense Laurence Fishburne, Morfeo proviene del griego *morphé*, cuyo significado literal es *forma*. Pero además Morfeo, en la mitología griega antigua, era uno de los hijos de *Nix* (la Noche) más celebres del campo de los *Oniris*, las mil representaciones de los sueños. Morfeo era el encargado de inducir el sueño a las personas de privilegio entre los mortales, como a reyes o emperadores, opción esta que permitía a los mismos huir de las argucias de los dioses. El paralelismo de este dios, que podemos encontrar en las obras de Homero y de Ovidio, encaja con una de las principales virtudes del personaje de la saga The Matrix: el control del mundo onírico. Morfeo destaca por un aventajado poder sobre el sistema informático, cuya analogía con el mundo de los sueños es muy marcada. Es capaz de romper muchas de las programadas leyes físicas que articulan Matrix, como la gravedad o proferir una fuerza “suprahumana” en momentos de crisis, es decir, en enfrentamientos con los agentes. Estas virtudes (así como su rango del capitán de la *Nebuchadnezzar*), le convierten en el instructor de Neo.

Esta primera aproximación a las virtudes del personaje de Morfeo, convierte a Morfeo en el Dios Padre que da forma a su hijo a su imagen y semejanza; un Neo que es también capaz de romper las leyes impuesta por el falso mundo de los sueños de Matrix, con un objetivo final preparado por el demiurgo padre, que es, salvar y redimir a la humanidad escondida en la montaña de Dios, Sion, la última ciudad de los hombres en el filme. Además, esta dicotomía favorece la analogía de comparar a Morfeo, Neo y Trinity en el dogma trinitario de la concepción católica de Dios. Autores como la profesora Concepción Pérez García, escritora del libro *Matrix. Filosofía y cine* (Pérez García, 2005) describen esta unión trinitaria de la siguiente manera: Morfeo, Dios Padre; Neo, hijo y mesías; y Trinity el Espíritu Santo.

Sin embargo, esta comparación con la Trinidad deja al margen el papel pasado de Morfeo en el cumplimiento de la profecía en la que él pone fe: la llegada del elegido, aquel que liberará a la humanidad del yugo de las máquinas. El papel predominante de Morfeo en la saga es el de defensor y precursor de Neo, es decir, la de un profeta. En concreto, se compara con la figura de Juan el Bautista. El evangelio según San Juan identifica al profeta como “*testigo de Jesús*” y su “*testigo de luz*”. De hecho, existen durante las tres películas escenas sobre las que podemos dar forma a esta analogía.

Trataremos en primer lugar el que considero es el punto esencial por el que podemos construir la comparación señalada en el párrafo anterior. Tras su primer encuentro con los agentes, en el que Neo es persuadido por estos para localizar al “*terrorista informático*” Morfeo, acción a la que se niega, tres miembros de la nave *Nebuchadnezzar*, entre los que destaca la presencia de Trinity, recogen a Neo con un fin predeterminado: despertarlo de Matrix. En las siguientes escenas (secuencias 27 y 28) Neo conocerá por fin personalmente a Morfeo, iniciándose este proceso.

\\TRINITY\\

Deja que te dé un consejo/ Sé sincero/ Él sabe más de lo que imaginas.

\\MORFEO\\

Ya era hora/ (OFF) Bienvenido, Neo/ (ON) Como ya habrás imaginado/ yo soy Morfeo.

\\NEO\\

Es un honor conocerte.

\\MORFEO\

No/ El honor es mío/ (DE) Por favor, / pasa. Siéntate/ (ON) Supongo/ que ahora, te sentirás un poco/ como Alicia... cayendo por la madriguera del conejo.

¿Hm?

\\NEO\

Se podría decir que sí. (Es posible)

[...]

\\MORFEO\

¿Te gustaría saber/ lo que es?/ Matrix nos rodea/ Está por todas partes/ incluso ahora, en esta misma habitación/ (CP) Puedes verla si miras por la ventana/ o al encender la televisión/ Puedes sentirla, cuando vas a trabajar/ (ON) cuando vas a la iglesia/ cuando pagas tus impuestos/ Es el mundo/ que ha sido puesto ante tus ojos para ocultarte la verdad.

\\NEO\

¿Qué verdad?

\\MORFEO\

Que eres un esclavo, (OFF) Neo/ Igual que los demás, naciste en cautiverio/(ON) naciste en una prisión que no puedes ni oler ni saborear ni tocar/ Una prisión/ para tu mente/(OFF) (GESTOS) (ON) Por desgracia no se puede explicar/ lo que es Matrix/ Has de verla con tus propios ojos/(CP) Esta es tu última oportunidad/(DE) Después, ya no podrás echarte atrás/ Si tomas la pastilla azul (ON) fin de la historia (La historia acabará)/ Despertarás en tu cama y creerás/ lo que quieras creerte/ Si tomas la roja, te quedas/(ON) en el País de las Maravillas/ y yo te enseñaré hasta dónde llega la madriguera de conejos/(OFF) Recuerda/(ON) lo único que te ofrezco es la verdad/ Nada más/ Sígueme/

La fantástica escena de la pastilla roja y azul, símbolo de identidad de gran parte de la película en todo el mundo, ha sido interpretada de muchas maneras distintas, algunas de las cuales analizaremos en el presente trabajo. Pero el caso que nos ocupa es la construcción del arquetipo de Morfeo como el San Juan Bautista de la saga Matrix. La comparativa con el personaje bíblico es clara: la elección representa el simbólico

bautismo de Jesucristo. El Evangelio según Mateo² 3: 13-15, recoge el momento en el que Jesús se dirige a Juan el Bautista en Galilea con el fin de que le sumerja en agua para purificar sus pecados, y comenzar su obra ministerial para liberar al “*pueblo de Dios*”. Sin embargo, Juan se muestra reticente a que tenga que ser él quien lo bautice, pues el Mesías profetizado debería ser quien realizase esta acción sobre su persona. Es decir, para Juan es un honor conocer a Jesús, como le ocurre a Morfeo al ver a Neo en persona por primera vez. Ambos manifiestan una actitud humilde, de maestro a discípulo. El Evangelio de Lucas 3: 21-23, muestra de igual manera el bautismo de Cristo por las manos de Juan el Bautista. Manos de las que Neo recoge la pastilla roja, cerrando el acto de iniciación para la liberación de Matrix.

Como observamos, al igual que en el relato bíblico, es una tercera persona quien inicia al salvador profetizado en el camino de la vida como mesías. Esta acción comparada que realiza Morfeo en la película va aún más lejos en el análisis, ya que, como el propio Juan el Bautista, no solo sumerge en las aguas del Jordán a Jesús, sino que anuncia su llegada como profeta. La obra profética de Juan el Bautista, recogida por los evangelistas en textos como Mateo 3: 1 - 4 y Lucas 3: 4 - 6, manifiesta que formaría parte del cumplimiento de la llegada del mesías anunciado por los profetas Isaías y Malaquías. De hecho, su labor como anunciador de la llegada de Cristo, le llevó a ser perseguido por las autoridades romanas por alborotador, hasta su propia muerte. En Matrix, Morfeo es buscado por los agentes como un fugitivo, un “terrorista” antisistema que anuncia el fin de la esclavitud de la humanidad.

En muchas escenas de la saga, se muestra como Morfeo defiende la llegada del mesías salvador, y afirma que se corresponde con la figura de Neo, de ahí que al igual que Juan el Bautista, le reconozca como tal cuando este va a su presencia. Por ejemplo, en una escena anterior a la expuesta, en la llamada que impulsa a Neo a salir de su trance personal y conocer a Morfeo, este le dice: “*Tú eres el Elegido, Neo. Tú te habrás pasado los últimos años buscándome, pero yo me he pasado toda mi vida buscándote ¿Aún quieres que nos conozcamos?*”. De la misma manera, tras la primera visita de Neo al Oráculo en *The Matrix*, este le pregunta a Morfeo qué es lo que esta le dijo. La respuesta es: “*Que encontraría al elegido*”.

² Las citas bíblicas del trabajo tienen como fuente bibliográfica: Cantera Burgos, F. Iglesias González, M (1975). *Sagrada Biblia*. Madrid: Biblioteca de autores cristianos.

A diferencia del relato bíblico en los evangelios, en los que la obra profética de Juan el Bautista se encuentra en un segundo plano (más si cabe tras la unción de Cristo), en la saga de películas Morfeo seguirá guiando y escudando al elegido una vez se haya confirmado como tal. Una postura clave de esta manifestación la encontramos en la defensa de Morfeo ante el *consejo de Sion* durante el asalto de las máquinas a la ciudad en *Matrix Revolution*. Una vez perdida toda esperanza en la protección de la última ciudad de los humanos, donde el armamento militar no ha servido, solo cabe una posibilidad: la del milagro. Así lo expresa Morfeo: “[...] *Neo está haciendo lo que cree que debe hacer, No sé si lo que hace está bien y logrará llegar a la ciudad de las máquinas. Y de llegar no sé qué hará para salvarnos. Pero sé que mientras le quede una gota de sangre en el cuerpo, no se rendirá jamás. Y nosotros tampoco*”.

La seguridad de la fe de Morfeo no se altera en ninguna de las tres películas. Inclusive en los momentos en los que el propio Neo duda ser el elegido, Morfeo expresa un convencimiento inquebrantable. Postura esta que acaba haciendo actuar a Neo en diferentes momentos. Acciones como las destacadas, así como el especial respeto que muestra el capitán de la *Nebuchadnezzar* por el protagonista de la saga, son análogas a la postura que Juan el Bautista mostró hacia Jesús, y permiten la construcción de este modelo.

3.2. Neo: El Mesías

Neo es el protagonista de la saga sobre el que recae gran parte del argumento central de toda la trama, y sobre el que más arquetipos se han construido, todos ellos dirigidos a la comparación con la figura del mesías elegido de la tradición judeocristiana. Interpretado por el particular Keanu Reeves (en cuya filmografía desde la actuación en *The Matrix* se puede observar la marcada influencia de muchos aspectos del filme), Neo no es solo el elegido que salvará Sion, como analizaremos, sino que es Thomas Anderson, un programador de la prestigiosa firma de software Meta CorTechs, que en la clandestinidad de la red es conocido como un famoso hacker informático bajo el pseudónimo de *Neo*. Hallamos aquí una de las primeras particularidades que caracterizan al personaje en la construcción de nuestro arquetipo: el dualismo.

La propia raíz del griego, *néos*, es traducida como joven o nuevo. Así, para que el nuevo Neo llegue a ser, significa que debió existir uno anterior. Esta particularidad nos puede remitir a la reencarnación que postula el Budismo, sin embargo, este argumento lo analizaremos más adelante. En esta primera aproximación, observamos que el Neo anterior es Thomas Anderson, su parejo avatar en Matrix. El relato de la resurrección de Cristo en los evangelios del canon, nos muestra que el Apóstol Tomás (Thomas en inglés) no creyó en tal hasta que introdujo sus propias manos en las heridas de Jesús. Por otra parte, Anderson, de origen escocés, significa literalmente *hijo de Andrés* y/o *hijo del hombre*. Deriva del nombre griego *Andreas*, que significa hombre o masculino. Así, el personaje presenta esta misma dualidad: Por un lado Thomas, alguien que no cree en la existencia de Matrix ni en ser el elegido; y por el otro Neo, el mismo mesías salvador.

Este mismo dualismo se puede observar también después de la construcción del “héroe”, una vez Neo se ha convertido en el *Elegido*. A esta idea apunta Paul Fontana, en su artículo *Encontrar a Dios en Matrix* (Fontana 2005, 189):

Morfeo le anuncia a Neo que es “el elegido”, la persona capaz de manipular Matrix y liberar a la humanidad. En la antigua tradición de Israel existía la expectativa de que aparecería un gran líder militar (probablemente descendiente de David) que devolvería a Israel su gloria al tiempo que subyugaría a sus enemigos. Esta persona era conocida como el Mesías (“el ungido” en hebreo) porque la unción era una señal de realeza. Todos los evangelios canónicos relatan que, cuando Jesús llegó a Jerusalén, la gente lo recibió como un rey. Esperaban que fuera el que finalmente liberara a Israel del gobierno extranjero y le devolviera la relación con Dios que le correspondía.

Sin duda el paralelismo con el Mesías del judaísmo se correspondería con el Neo luchador y héroe. Como saga de películas de ciencia ficción que es, no quedan al margen sin duda las escenas en las que un Neo armado hasta los dientes, luchará contra los agentes, las máquinas y otros programas de Matrix. Pero, ya que la intención es mostrar el omnipresente dualismo que refleja como característica principal a Neo, señalaremos algunas de estas escenas en las tres películas, para introducir el elemento opuesto en el dualismo mesiánico: el Jesucristo soteriológico de la doctrina cristiana.

Bajo este marco, el Mesías militar salvador de Sion, correspondería al que encontramos en *The Matrix*. En la escena A144, con el objetivo de liberar a Morfeo que ha sido capturado por los agentes, Neo dice lo siguiente:

\\TANQUE\\

Ok. ¿Qué necesitáis? (OFF) A parte de un milagro...

\\NEO\\

Armas. Muchas armas.

Aquellos que creen en “*El Elegido*”, como Tanque, el operador de la nave *Nebuchadnezzar*, consideran que para salvar a Morfeo necesitarán intermediación divina, es decir, un milagro. No obstante, Neo apunta hacia lo contrario. A partir de este momento “*El Elegido*”, junto con Trinity, luchará contra los secuaces de los agentes, y contra los mismos, recreando la famosa escena en la que Neo esquivaba las balas disparadas por un agente, tumbándose hacia atrás, realizando un contorsionismo imposible para un ser humano. Sin embargo, esta actitud guerrera cambiará a partir de la simbólica muerte y resurrección de Neo. Es por ello por lo que para seguir analizando el paralelismo de Neo con el Mesías judeocristiano, esta vez hacia ese Cristo Soteriológico, debemos notar las diferencias entre el Neo anterior y posterior a la resurrección.

La primera evidencia la encontramos en la misma escena citada. Neo, en el enfrentamiento directo con el agente Brown, en la que esquivará los disparos con ese gesto casi imposible para una persona, acaba siendo alcanzado por una de las balas y librado de la amenaza del agente por la certera intervención de Trinity. En la mitología, en los relatos heroicos, es habitual observar como personajes caracterizados por su humildad o por la ausencia de cualquier virtud, acaban realizando proezas imposibles para cualquier ser humano. Esta es la característica del Neo análogo al líder militar judío, que cree poder salvar a Morfeo, cueste lo que cueste, pues ha sido designado por los suyos para ello. Sin embargo, el Neo postresucitado (el salvador soteriológico) será capaz de hacer cosas, no inimaginables, sino imposibles para el ser humano. Autores como el citado Kurt Vonnegut consideran que vemos este elemento también en la primera película cuando Neo acude a salvar a Morfeo, ya que lo hace en contra de las advertencias del Oráculo, que le comunicó que debería sacrificar su vida para poder

hacerlo, y proteger los códigos de Sion que darían acceso a las máquinas a la última ciudad humana; y por tanto, salvar a la humanidad.

Sin embargo, considero que los directores plantean en *The Matrix* una resurrección mucho más literal que simbólica en su interpretación. Tras la lucha y huida en el rescate de Morfeo, Neo se enfrentará cara a cara con el que será el enemigo “tipo” de la saga: Smith. Dato este de vital importancia en la evolución y desarrollo de los dos personajes, sobre el que haremos hincapié en la comparación actual, pero también en el dualismo que también caracteriza al villano de la trilogía. En la escena 211, el agente Smith vacía el cargador de su pistola a quemarropa sobre el avatar de Neo en el programa informático Matrix. El pitido continuo de las inexistentes constantes vitales del cuerpo de Neo enchufado al sistema en la *Nebuchadnezzar* muestra que el héroe ha muerto. Sin lugar a duda, en la que será la inminente resurrección de Neo a continuación, tiene un papel más que imprescindible el *verdadero amor* que manifiesta Trinity con las palabras que dirige a Neo, que impulsarán el levantamiento de “*El Elegido*”. Pero en el arquetipo de Neo nos interesa más en sí el propio acto de resurrección. Neo cobra de nuevo vida, y se levanta resucitado como el Cristo salvador de Sion y la humanidad. Sus acciones tras este acto, dan ejemplo de esta analogía en el dualismo del protagonista. En primer lugar, y justo en la siguiente secuencia, Neo ya no esquiva las balas, sino que detiene los disparos de los agentes que tiene enfrente a voluntad, generando uno de los planos de riqueza visual más famosos de la película, y que se repetirá en el resto de la saga. Se cumplen en este momento las palabras de Morfeo cuando Neo le pregunta durante su instrucción como nuevo miembro de la nave: “¿*Quieres decir que puedo esquivar las balas?*”, a lo que nuestro Juan el Bautista responde: “*Lo que digo es que cuando estés preparado, ya no tendrás que hacerlo*”.

A partir de este momento nos encontramos con un Neo que ha cambiado tanto su mentalidad como su naturaleza interpretativa. Pasa de ser “*El Elegido*”, al mesías salvador que ha resucitado para amparar a la humanidad. Las cosas que hace a partir de ese momento son solo posibles porque ha abandonado su cuerpo anterior y se ha vestido con un nuevo cuerpo lleno de poder y de entendimiento; de ahí que pueda visualizar ya no solo lo que cifra el programa Matrix, sino que ve a través de él y observa el código binario que esconde, revelando la verdad sobre el mundo en el que se encuentra su mente/cuerpo. Este aspecto es de gran importancia dentro del análisis del dualismo

religioso que existe en Neo puesto que, al igual que para los Judíos entender el significado de la segunda venida del mesías es de vital importancia; para la fe cristiana uno de los pilares fundamentales de su dogma es entender la centralidad de la resurrección de Jesús. Como muestra el relato del Nuevo Testamento de I de Corintios 15: 42, escrito por Pablo: “*Se siembra algo corruptible y resucita incorruptible*”. Estas palabras del apóstol, que han generado tanto debate teológico en el seno del dogma cristiano, se manifiestan en la resurrección de Neo. Desde el momento en el que *se levanta de entre los muertos*, tiene un cuerpo *incorruptible*, al que no le afectan las particularidades del sistema informático de Matrix, donde no solo podrá detener las balas, sino que podrá volar, demostrar una velocidad inverosímil, e inclusive resucitar a sus seres queridos, como ocurre en la segunda entrega de la saga *Matrix: Reloaded*, donde en una demostración de amor puro y en un ejercicio de poder divino, Neo resucita a Trinity. Es más, esta nueva capacidad que manifiesta el nuevo cuerpo *incorruptible* de Neo también la ejerce en el mundo real, no solo en Matrix. Por ejemplo, tanto en la segunda como en la tercera entrega, *Matrix: Revolution*, Neo obra el milagro de poder enfrentarse a las máquinas llamadas *Centinelas*, única y exclusivamente con el poder de su convicción, apagándolas con el nuevo poder que le ha dado abandonar su cuerpo corruptible, y resucitar como el Neo convencido de que su sino, como Jesucristo, que es salvar a toda la humanidad a través de su sacrificio.

Es sin duda el sacrificio de Neo, la gota final de la epopeya bíblica que construyen los directores en la saga Matrix. Neo conoce ya toda la verdad sobre la composición del mundo al que ha sido enviado. De hecho, el propio Arquitecto (el programador original de Matrix) le revela cuál es su papel dentro del sistema circular entre el mundo de las máquinas y el de los humanos. Así, de forma voluntaria se entrega al enemigo, para librar la batalla contra Smith que ellas no pueden ganar, y una vez haya dado su vida para lograr este cometido, Sion alcance la paz al evitar la guerra final contra el ejército de las máquinas. Hasta la misma imagen que podemos observar en esta escena es paralela a la crucifixión de Jesús; Neo yace tirado en el suelo de la ciudad de las máquinas, con los brazos abiertos formando la cruz. La siguiente escena nos muestra como las máquinas se retiran del asedio de Sion, y la del júbilo propio de los ciudadanos de esta que entienden que Neo ha luchado y vencido en la cruzada decisiva, entregando su vida por ellos.

Para concluir, mencionaremos otros aspectos importantes que también nos sirven para construir la analogía entre Neo y el Jesucristo soteriológico. En primer lugar cabe destacar el momento de la elección entre la pastilla roja y la azul. Como ya hemos analizado en el arquetipo de Morfeo, podemos dar forma a esta escena como el bautismo de Jesús, y el primer paso de Neo para convertirse en el Mesías liberador de Sion. Otro aspecto que le señala como “*El Elegido*”, en comparación con Jesús, es que ciertas personas al conocerlo y escuchar las enseñanzas del *ungido*, pusieron fe en él, abandonando su vida para seguir su camino. De la misma manera, el número de seguidores aumentó, según apuntan los relatos del Nuevo Testamento y muchos otros datos históricos de la época, una vez Jesús resucitó y sus seguidores (apóstoles y discípulos) hablaron del milagro a otros. Así también ocurre con Neo y algunos de sus compañeros. En concreto encontramos un relato paralelo en la colección de cortometrajes de *Animatrix* (Dirigida por Andy y Larry Wachowski. 2003, Estados Unidos: Warner Bros, 2003. Película), basados en el universo de la saga. El corto titulado *Historia de un chico* nos describe la experiencia de un adolescente que comienza a dudar sobre el mundo que le rodea. Se pregunta qué es Matrix. A través de un chat, Neo se pone en contacto con él para indicarle que hay algo más allá de lo que considera real. La historia acabará con una persecución en el colegio del chico, pues los agentes han descubierto que se ha puesto en contacto con los humanos de Sion. Acorralado por los agentes, teniendo que decidir entre la vida o la muerte, elige, en sus propias palabras *Confiar en Neo*, para salvarse y descubrir la verdad. Es decir, opta por convertirse en mártir. Es relevante mencionar esta historia pues este personaje aparece en varias ocasiones en *Matrix: Reloaded* y *Matrix: Revolutions*. En su primera aparición en la segunda entrega, el muchacho se dirige a Neo para agradecerle que le salvara, ya que está en Sion gracias a su intervención “milagrosa”. Sin embargo, Neo le contesta que fue él quien se salvó a sí mismo al preguntarse qué es Matrix y buscar la respuesta, no porque ellos le liberasen del cautiverio de las máquinas en el momento oportuno justo antes de su muerte.

El ejemplo de este relato no es el único en el argumento de la saga. De hecho, tras su confirmación ya como el Neo liberador, muchos son los que despiertan de su letargo en el mundo virtual de Matrix, como explica Morfeo a los ancianos de Sion en las primeras escenas de *Matrix: Reloaded*, un hecho que señala, no tenía precedentes.

Por último, se puede analizar la relación dualista entre Neo y Smith, como adversarios que se necesitan el uno al otro para dar sentido a su obra, como manifiesta la relación de lucha entre el ejemplo del “bien”, representado por Jesús en la tradición cristiana, y el “mal”, representado por Satanás. Smith no es adversario directo de Neo hasta que este se confirma como el mesías. Y pasa de ser el enemigo de Sion a ser el enemigo de Neo. Dicotomía esta que analizaremos en el siguiente apartado del estudio dirigido a la construcción del discurso religioso en el agente Smith.

3.3. Smith: la figura del Mal

El agente Smith es un personaje esencial tanto en la propia evolución de Thomas Anderson y Neo, como para el argumento de la saga, como hemos mencionado en el apartado anterior. Interpretado en las tres entregas por el polifacético actor Hugo Weaving, el agente Smith no es un simple guarda jurado del sistema informático. Las primeras escenas de *The Matrix* nos revelan que Smith no es un agente cualquiera, y que goza de cierto nivel de autoridad en la cadena de mando de las máquinas. De hecho, su imagen seria y su constante gesto amenazante se asemejan a la del típico agente del FBI que acude para solucionar lo que otros no han podido resolver. Es él el encargado de dirigirse a los policías, preparar y orientar al resto de agentes en los ataques a Neo y sus compañeros, y por supuesto, el encargado de los interrogatorios. Asunto este último que destacaremos en la comparación de Smith hacia la analogía que considero representa su personaje en la saga Matrix: la figura del mal, en concreto, la de Satanás.

El autor del artículo *Encontrar a Dios en Matrix*, Paul Fontana (Fontana 2005, 187), considera que si bien el paralelo bíblico entre Satanás y Smith es notable, no es un equivalente perfecto. Basa su argumentación en que tanto el propio Smith, como el resto de agentes, no son realmente el enemigo en la saga, como si lo es Satanás y los demonios en la tradición teológica bíblica. Fontana plantea que el verdadero enemigo es el propio sistema informático Matrix, perspectiva que no se puede negar, y que el enfrentamiento entre Neo y Smith hasta alcanzar sus muertes en *Matrix: Revolutions* no tiene ningún significado especial, puesto que la guerra con las máquinas continúa. La muerte de Smith a manos de Neo y el sacrificio de este, son solo finalmente una oportunidad de tregua para la humanidad. Por ello la comparación no sería tan similar,

pues el relato del Apocalipsis nos describe que tras la caída de Satanás bajo la espada de Jesús resucitado, la creación de Dios pasa a disfrutar de un *nuevo cielo y una nueva Tierra*, a un estado de perfección y libertad. Por el contrario, mi personal análisis considera que es más que notable la analogía Satanás/Smith, inclusive apoyándonos en aspectos citados por el propio Fontana.

En primer lugar, si en la analogía judeocristiana que realizamos comparamos a Neo con Jesucristo, es necesario complementar el dualismo que caracteriza en esta tradición religiosa la figura del “bien”, con la aparición del “mal”. En los evangelios canónicos Satanás representa el papel del tentador durante la vida de Jesús. Especialmente durante su periodo de evangelización. El objetivo es frustrar la misión de Jesús de salvar a la humanidad del pecado. Así, Satanás y Jesús son enemigos directos, no hay interés en los enfrentamientos entre Dios y Satanás, como ocurre en ciertos relatos del antiguo testamento, como el caso del “*fiel Job*”. La guerra es entre el hijo de Dios y el ángel descarriado. Al igual que Satanás, Smith acaba evolucionando hacia un personaje cuyo único interés es la destrucción de Neo, es su *objetivo*, como repite en varias ocasiones en el discurso que le dirige en *Matrix: Reloaded* para explicarle el por qué de su regreso al sistema.

En este combate directo, Smith representa características que han sido señaladas dentro del seno del cristianismo como parte que identifica la personalidad de Satanás. En primer lugar, desobedece la autoridad “divina” y acaba rebelándose contra ella. Como el ángel caído, Smith ha sido creado por las máquinas con un único objetivo, servir como guardián. Sin embargo, el programa informático codificado para servir demuestra en las películas que es capaz de identificarse a sí mismo, y es consciente de que su vida está vinculada al cumplimiento de su tarea. Algo que le irrita enormemente. Porque, aun siendo en programa, Smith es un ser racional capaz de, al percibirse a sí mismo y su existencia, sentir emociones y analizar lo que le rodea. El punto culminante que manifiesta esta postura lo encontramos en la primera entrega, cuando una vez capturado Morfeo, el agente se encarga del interrogatorio para conseguir los códigos de acceso a Sion.

//SMITH/

[...]¿Sabía que la primera Matrix fue diseñada para ser un perfecto mundo humano donde nadie sufriera, donde todos consiguieran ser felices? Fue un desastre. Nadie aceptó ese programa, se perdieron cosechas enteras. Algunos creían que no teníamos el lenguaje de programación para describir si mundo perfecto. Pero yo creo que, como especie, los seres humanos definen su realidad con el sufrimiento y la tristeza.

[...]Matrix fue rediseñada así, en el apogeo de su civilización. Ha oído bien su civilización, porque cuando empezamos a pensar por ustedes, en realidad se convirtió en nuestra civilización y claro, como imaginará es de lo que va todo esto. De evolución, Morfeo. Evolución. Como el dinosaurio. Mire por esa ventana. Su época ya ha pasado. El futuro es nuestro mundo, Morfeo. El futuro es nuestra época.

//SMITH/

Quisiera compartir una revelación que he tenido des que estoy aquí. Esta me sobrevino cuando intenté clasificar se especie. Verá, me di cuenta de que en realidad no son mamíferos. Todos los mamíferos de este plantea desarrollan instintivamente un lógico equilibrio con el hábitat natural que le rodea. Pero los humanos no lo hacen. Se trasladan a una zona y se multiplican, y siguen multiplicándose hasta que todos los recursos naturales se agotan. Así que le único modo de sobrevivir es extendiéndose hasta otra zona. Existe otro organismo en este planeta que sigue el mismo patrón. ¿Sabe cuál es? Un virus. Los humanos son una enfermedad. Son el cáncer de este planeta. Y nosotros somos la única cura.

Tras esta secuencia en la que Smith argumenta que las máquinas son el paso evolutivo adecuado para sustentar la Tierra, pues los humanos han sido el “cáncer” de la misma, llega el momento de su revelación. La escena asemeja la caída del ángel a los infiernos, el momento en el Smith deja de ser un agente cuyo objetivo es servir y se rebela contra su creador, las máquinas, para servirse a él mismo. Considero que analizar y entender esta parte del monólogo de Smith es de vital importancia para más adelante comprender

la evolución del personaje hacia ese *gobernante de la Tierra* en el que se convierte al final de la saga, infectando cada uno de los programas y mentes que habitan en Matrix.

//SMITH/

¿Puede oírme Morfeo? (Smith se quita las gafas de sol y el auricular) Voy a ser sincero con usted. Yo odio este lugar. Este zoo, esta prisión, esta realidad o como quiera llamarla, ya no la soporto más. Quizás sea el olor, si es que existe. Estoy saturado por él. Noto el sabor de su hedor. Y siempre que lo noto temo que de alguna manera me haya infectado. Es repulsivo ¿Verdad?

Tengo que salir de este lugar, tengo que huir, y en el interior de su menta está la llave. Mi llave. [...]

Es justo el momento en el que Smith se despoja de la “imagen de máquina” que le ha proporcionado su creador, al quitarse las gafas por primera vez en toda la película, y aún más importante, quitarse el auricular para dejar de tener contacto con los programas de Matrix, cuando se revela como un personaje totalmente nuevo. Las palabras usadas en el guión demuestran que Smith odia su vida en Matrix. Sin embargo, no puede escapar de ella. De hecho, la hipotética victoria final de las máquinas destruyendo Sion y así evitando que mentes liberadas entrasen en el sistema, sería su propio final, ya que no habría nadie a quien perseguir y erradicar, por lo que su función como programa sería completamente inútil. Por tanto, Smith opta por construir su propio camino, su propio destino. Se rebela contra su creador, se erige como el líder de Matrix y acaba cuestionando la autoridad de las máquinas a gobernar el mundo real movido por un sentimiento egoísta de venganza: destruir a Neo. De hecho, él mismo explica su nueva realidad a su alter ego en *Matrix: Reloaded*:

//SMITH/

¿Sorprendido de verte?

//NEO/

No.

//SMITH/

¿Entonces se ha dado cuenta?

//NEO//

¿De qué?

//SMITH/

De nuestro vínculo. El modo en que sucedió no llego a entenderlo, es posible, quizá, que una parte de usted quedara impresa en mi, o que se sobrescribiera, o se grabara algo. Llegado a este punto es irrelevante, lo importante es que lo que pasó tuvo una razón de ser.

//NEO/

Y qué razón es esa.

//SMITH/

Yo le maté señor Ardenison. Yo le vi morir, con cierta satisfacción debo añadir. Sin embargo algo paso. Algo que yo sabía que era imposible pero que a pesar de ello paso. Consiguió destruirme señor Ardenison. Luego aunque yo conocía las reglas y sabía que debía hacer, no puede hacerlo. No señor me sentía obligado a quedarme, me sentía obligado a desobedecer. Y ahora estoy en este lugar debido a usted señor Ardenison. Debido a usted ya no soy un agente de este sistema, debido a usted he cambiado, me he desenchufado, digamos que soy un hombre nuevo, igual que usted, en apariencia. Libre.

//NEO/

Felicidades

//SMITH/

Gracias. Pero como usted bien sabe las apariencias engañan, lo que me lleva a pensar en el motivo por el que estamos aquí. No estamos aquí porque seamos libres. Si estamos aquí es porque no lo somos. No existen motivos para huir, ni hay razón para negar el objetivo, porque ambos sabemos que sin un objetivo no existiríamos.

(Aparecen las réplicas del Agente Smith)

Es el objetivo el que nos ha creado. El objetivo nos vincula. El objetivo nos motiva. Nos guía. Nos mueve. Es el objetivo lo que nos define. El objetivo nos mantiene unidos.

Estamos aquí por usted señor Anderson. Para arrebatarse lo que usted intentó arrebatarnos. El objetivo.

Smith ha elegido servirse a sí mismo, para lograr algo muy diferente a lo que las máquinas desean. Como analizaremos más adelante, las máquinas buscan el equilibrio perfecto de existencia entre los humanos exiliados y su nuevo orden. Para ello, es imprescindible que Neo introduzca de nuevo en el sistema un código especial adscrito en él, con el que se reconstruiría de nuevo Matrix. Sin embargo, Smith desea eliminar a Neo, el profeta salvador, pues es él quien le ha relegado a un puesto de inferioridad en el sistema Matrix. Afloran en Smith características similares de Lucifer a las que queríamos referir al comienzo del apartado presente en comparación con la tradición cristiana: la absoluta ausencia de moral, el saber de la manipulación, ambición de poder, la tentación. De la misma manera, Smith y Satanás tienen el mismo objetivo, construir un nuevo destino diferente al que se les habían impuesto. Para ello, ambos alteraron el mundo que les rodeaba y lo usaron a voluntad para alcanzar esa meta final.

En primer lugar, los Evangelios recogen un gran número de relatos en los que ciertas personas eran objeto manifiesto de posesiones demoniacas, inclusive de la posesiones y posterior expulsión por Jesucristo³. En la saga de películas, en concreto en la segunda y tercera entrega, una vez que Smith y se ha rebelado contra las máquinas y construye su propio destino/objetivo, se valdrá de su poder y conocimiento de Matrix para poseer las mentes en cautiverio que allí se encuentran. Esta escena se repetirá en muchas ocasiones, en las que Smith introduce parte de su código en los avatares de los pobladores de Matrix, creando una copia “a su imagen y semejanza”. Con ello consigue multiplicarse para poder enfrentarse a Neo y alcanzar su venganza final. Un comportamiento este completamente análogo al de un virus informático, asunto sobre el que también se ha comparado al personaje de Smith, con mucho acierto.

³ Léase como ejemplo la expulsión del espíritu demoniaco *Legión* en los relatos de Mateo 8:28-34; Marcos 5:1-20 y Lucas 8:26-39.

El último punto del análisis de este arquetipo es la figura de Smith como el Satanás tentador de los Evangelios. Bajo este análisis consideraremos una escena que manifiestan de manera clara el papel que interpreta Smith como tentador cuyo objetivo es frustrar la misión de Neo. la encontramos en la primera película de la saga, cuando el agente Smith, una vez ha detenido a Neo antes de que este se una a la tripulación de la *Nebuchadnezzar*, le ofrece un trato beneficioso si acepta colaborar con ellos para poder detener a Morfeo y Trinity.

\\NEO\\

(GESTOS)

\\SMITH\\

Como puede ver, llevábamos mucho tiempo observándole, señor Anderson/ (OFF) Al parecer ha estado, llevando (ON) una doble vida/ En una, usted es Thomas A. Anderson, programador de una importante empresa de software/ (OFF) Tiene número de la seguridad social. Paga sus impuestos/(ON) Y también/ ayuda a su casera a sacar la basura/(OFF) La otra vida la vive entre (ON) ordenadores/ En ella usted utiliza el alias de salteador "Neo" (OFF) y es culpable de prácticamente todos los delitos informáticos tipificados en las leyes/(ON) Una de esas vidas/ tiene futuro/ la otra no lo tiene/ Intentaré serle totalmente sincero, señor Anderson/(OFF) Usted está aquí porque,(ON) necesitamos su ayuda/(OFF) Sabemos que ha contactado con usted cierto/(ON) individuo/ un hombre que se hace llamar "Morfeo"/ (OFF) Todo lo que usted crea que sabe sobre ese hombre es irrelevante. (No tiene importancia)/ (ON) Sin embargo resulta que ciertas autoridades le consideran el tipo más peligroso que existe/ Mis colegas (G) (OFF) piensan que pierdo el tiempo con usted. Sin embargo creo que usted desea hacer lo correcto/ (ON) Aceptamos incluso hacer borrón y cuenta nueva/ Empezaría de nuevo/ lo único que le rogamus a cambio es su colaboración para que un conocido terrorista pague sus crímenes.

//NEO/

Ya/ parece un trato muy bueno/ (G) Pero se me ocurre uno mejor/ Qué tal si/ yo le dejo ver mi dedo...

\\SMITH\\

Hm...

\\NEO\\

Y a cambio me deja hacer una llamada.

\\SMITH\\

Vaya, señor Anderson/ me ha decepcionado.

La escena es similar a las tentaciones de Jesús en el desierto que encontramos en el relato según Mateo 4: 1, 8 - 11. Satanás ofrece a Jesús todos los reinos de la Tierra y su gloria. Una oferta muy tentadora, como la que le ofrece Smith a Thomas Anderson: una vida nueva, plena, donde no habría rastro de su pasado delictivo en la red. A cambio, ambos ejemplos del “mal” solicitan lo mismo: colaboración. Satanás desea mofarse de Dios y ejercer su soberanía en la Tierra, y un acto de adoración de su hijo, sería una enorme ventaja en la guerra que están librando. Por el lado de Smith, el objetivo es el mismo, obtener la confesión de Anderson para conseguir la que en ese momento es su misión principal, destruir Sion.

Como declarábamos en la introducción de este apartado, observamos como Smith manifiesta muchos de los aspectos que caracterizan al Satanás de la tradición cristiana en el hilo argumental de la saga Matrix. De hecho, y a modo de cierre del presente apartado, hasta en la última escena en la que le podemos ver a Smith, las secuencias de su muerte, describimos una de estas cualidades “demoniacas” atribuidas a Satanás: una manifiesto sentimiento de egoísmo. No entiende que Neo elija amar y resistir para entregar su vida a cambio de Sion, pues esta idea va en contra de su objetivo, destruirle él mismo y dominar el sistema. A pesar de que el propio Smith también decidió forjar su propio destino y separarse de las máquinas. Importante esta evolución en el personaje, como hemos señalado, para que se cumpla el dualismo opuesto entre el bien y el mal que representan Neo y Smith.

3.4. Trinity: Poder, Consuelo y Amor

Sin duda uno de los personajes más enigmáticos y difíciles de entender a la hora de construir un arquetipo. A pesar de ello, su peso en el argumento de la saga es vital. Y más que para el propio hilo argumental, es de vital relevancia en la progresión de Neo como personaje. Para dar forma a las conexiones que pueden llevar a Trinity a ser comparada, de forma más frecuente, con el dogma de la Santísima Trinidad, pero también con otras particularidades de la religión cristiana, es necesario resaltar lo que los propios directores de la saga, los hermanos Wachowskis, comentaron en una entrevista que les realizó el escritor estadounidense Ken Wilber (Los significados de Matrix, 2012). Discutiendo sobre las posibles interpretaciones de la saga, Larry Wachowskis apuntó que *“la trilogía incluye todas las perspectivas. No hay una definición única y definitiva de The Matrix”*. En la misma entrevista afirmaron que ellos tienen su propia visión particular de las películas, y que se la reservan para ellos, puesto que no desean crear dogma con su opinión, sino que sean los espectadores los que construyan su propia interpretación, ya que, como afirmó Larry Wachowskis en la cita entrevista: *“Las películas fueron diseñadas no para dar respuestas, sino para introducir preguntas. ¿Qué significa ser humano? ¿Qué es realidad? ¿Quién está bajo el control? ¿Existe Dios?”*. De la misma manera, durante una foro-chat entre fans de Matrix y los directores, los hermanos Wachowskis añadieron que la mayor parte de los símbolos religiosos y doctrinas que aparecen en la saga son intencionadas.

Hago hincapié a lo que expresaron los directores porque abre las posibilidades interpretativas de cada elemento del universo Matrix. En este caso, aplicadas al personaje de Trinity. Autores como el ya citado Paul Fontana, argumentan que en Trinity encontramos más factores similares con la interpretación bíblica e histórica de María Magdalena. Otros autores, como la también citada Concepción Pérez García o la Profesora Carolina Fernández Castrillo consideran que la presencia de las cualidades del Espíritu Santo en Trinity son aún más notables, empezando por su propio nombre (La saga Matrix: más allá del código, 2010,149).

Sin embargo, como apuntamos durante el presente proyecto, Matrix es una forma de discurso intertextual, que recoge relaciones explícitas e implícitas de muchos textos religiosos, místicos y filosóficos, creando una propiedad constitutiva textual novedosa e

individual. Por ello, aunaremos los símbolos que refleja Trinity, enfocados en los rasgos comunes que pueda tener con María Magdalena, el Espíritu Santo y otros aspectos del contexto religioso, para dar forma al intertexto que en sí es el personaje.

Interpretada por la actriz canadiense Carrie-Anne Moss, Trinity no es sólo la comandante de la tripulación de Morfeo, sino la compañera, amiga y amante de Neo. Es el pilar en el que el propio Neo se apoya en momentos de necesidad. Esta resumida virtud del personaje, nos ayuda a introducir las características comunes con la trinidad cristiana. De hecho, una de las particulares principales de la entidad, según el dogma cristiano, es su capacidad de reconfortar a quien solicita ayuda o consejo de Dios. Son muchas las ocasiones en las que Trinity consuela y da consejo a un fatigado Neo, inclusive aterrado este pues ha visto en sueños la muerte de su amada, acude a ella como el fiel siervo que se dirige a su dios en busca de respuestas, en busca de un alivio más espiritual que carnal. En esta relación no carnal entre Trinity y Neo, se manifiesta la práctica del amor ágape (del griego, *agápe*), referido para definir el amor de Dios. Ágape es la naturaleza misma de las tres entidades de Dios, un amor sacrificado que se auto motiva, que no necesita reaccionar ante ningún estímulo emocional. Este es el ejemplo de Trinity, siempre dispuesta a dar consuelo a Neo en su debido momento.

Pero de la misma manera que Trinity asiste a Neo de forma espiritual, reconfortándolo como lo hizo el Espíritu Santo con Jesucristo, existe una Trinity que representa el amor eros; cualidad esta que no encontramos reflejada en el dogma trinitario. No olvidemos que Trinity y Neo son pareja en la trilogía. De hecho, el Oráculo anuncia a Trinity que se enamorará del que sería “El Elegido”. La demostración de este amor eros es clave para que Neo crea en sí mismo y se confirme como mesías salvador. Y mucho más importante para su acto de resurrección, que analizamos en el arquetipo de Neo. La escena 208 del guión de la primera entrega, *The Matrix*, así lo manifiesta:

//TRINITY/

Neo. Ya no temo nada. El Oráculo me aviso que me enamoraría y que ese hombre, el que yo amara, sería el elegido. ¿Lo entiendes? No puedes estar muerto. No puedes. Porque es a ti a quine amo. ¡Me oyes, te amo! (Ella cierra los ojos y le besa a él, creyendo en todo su corazón que él sentirá sus labios y sabrá que le está diciendo la verdad).

Analizando la escena, logramos afirmar que es a través del poder de Trinity como Neo resucita. Por tanto, podemos alegorizar que Trinity no solo tiene características comunes con el Espíritu Santo, sino con Dios y Jesús, pues ambos tienen la capacidad de obrar el milagro de dar vida a los muertos. A pesar de que la acción de resurrección de Neo está motivada por un amor eros, resultado del cual, tras un prolongado beso de Trinity, Reeves resucita en su forma de salvador.

Que en Trinity localicemos estos atributos tanto del Espíritu, como de Padre e Hijo, no es raro, y se repiten durante otros momentos de la saga. Ya hemos citado el acto de verdadero amor de Neo al resucitar a su amada. Pero más que el poder *divino* que ejerce el Mesías para resucitarla, debemos observar el por qué acude a resucitarla. Porque Trinity, en un acto también de verdadero amor, se introduce en Matrix para salvar a su amado, aunque sabe que es una tarea imposible que puede acabar con su muerte. Ella no duda y sabe que puede salvarlo y que si no es así, Neo la salvará a ella.

Pero si importante es el papel de Trinity al colaborar en la resurrección de Neo, aún lo es más su propio sacrificio, que impulsará a Neo a actuar y librar la última batalla contra las máquinas dándole las fuerzas necesarias para ello, su amor puro e incondicional. Hasta el punto de morir por él, para que cumpla su cometido como mesías salvador. En este papel invertido, en el que ella se sacrifica para que la persona que realmente debe salvar al mundo no tenga dudas, damos forma a otra analogía hacia ese ejercicio de amor ágape que caracteriza a Trinity.

Trinity es puro afecto, solo actúa motivada por un sentimiento verdadero que mezcla el amor eros y ágape hacia Neo. Además, siempre está a su lado; omnipresente en cada uno de los momentos clave del viaje de Neo hacia la liberación de Sion (El encuentro con el Oráculo, la resurrección de Neo, la suya propia, su sacrificio ante las máquinas etc.), siendo otra de las cualidades de la Trinidad cristiana. De hecho, esta última cualidad, también aporta un lazo común en la comparación de Trinity con María Magdalena. Si bien es evidente que María no poseía las cualidades de carácter divino de la Trinidad, sí que acompañó a Jesús en muchos momentos de su ministerio en la Tierra, y también en momentos clave y representativos de su vida. De hecho, María fue la primera persona en hallar la tumba vacía de Cristo, y posteriormente la primera en verlo

resucitado, como ocurre en la escena de la resurrección de Neo, en la que Trinity es la primera persona que lo ve morir, resucitar y la primera en hablarle, en sentir su presencia como “El Elegido”.

Tras la breve analogía con María Magdalena, en este punto podemos incluir también los no tan sutiles puntos del mito del andrógino que representa el personaje de Trinity. Se podría argumentar, con buen criterio, que la finalidad de la más que intencionada imagen andrógina de Trinity es hacer un guiño al cristianismo gnóstico, que veían un reflejo de las tradiciones místicas andróginas de griegos y romanos en la unión entre Cristo y María Magdalena. Aunque no existe una prueba textual de que la relación entre ambos hubiese sido sexual, el Evangelio Apócrifo de María Magdalena manifiesta que pudo existir una relación fraternal entre ambos. Este manuscrito, recoge cómo los apóstoles reconocen que Jesús apreciaba a María, inclusive hasta el punto de aparecerse ante ella en forma de visión, para transmitir el mensaje de la evangelización a los Apóstoles^{4 5}.

⁴ Concretamente, del fragmento copto se ha recuperado y traducido textos que manifiestan esa relación entre Jesús y María Magdalena a la que hacemos referencia:

Ellos, sin embargo, estaban entristecidos y lloraban amargamente diciendo: “¿Cómo iremos hacia los gentiles y predicaremos el evangelio del reino del hijo del hombre? Si no han tenido con él ninguna consideración, ¿cómo la tendrán con nosotros?”.

Entonces Mariam se levantó, los saludó a todos y dijo a sus hermanos: “No lloréis y no os entristezcáis; no vaciléis más, pues su gracia descenderá sobre todos vosotros y os protegerá. Antes bien, alabemos su grandeza, pues nos ha preparado y nos ha hecho hombres”. Dicho esto, Mariam convirtió sus corazones al bien y comenzaron a comentar las palabras del [Salvador].

10 Pedro dijo: “Mariam, hermana, nosotros sabemos que el Salvador te apreciaba más que a las demás mujeres. Danos cuenta de las palabras del Salvador que recuerdes, que tú conoces y nosotros no, que nosotros no hemos escuchado”. Mariam respondió diciendo: “Lo que está escondido para vosotros os lo anunciaré”. Entonces comenzó el siguiente relato:

Epílogo:

Entonces Leví habló y dijo a Pedro: “Pedro, siempre fuiste impulsivo. Ahora te veo ejercitándote contra una mujer como si fuera un adversario. Sin embargo, si el Salvador la hizo digna, ¿quién eres tú para rechazarla? Bien cierto es que el Salvador la conoce perfectamente; por esto la amó más que a nosotros. Más bien, pues, avergoncémonos y revistámonos del hombre perfecto, partamos tal como nos lo ordenó y prediquemos el evangelio, sin establecer otro precepto ni otra ley fuera de lo que dijo el Salvador”.

Fuente: Piñero, Antonio (2009) *Textos gnósticos: Biblioteca de Nag Hammadi*. Madrid, Trotta.

Sin embargo, podemos ir más lejos y ver la relación entre Trinity y Neo, ambos como representantes de lo andrógino, como una metáfora de la sacralización de la sexualidad que distintas tradiciones filosóficas y religiosas han propuesto durante la historia, como por ejemplo, variantes hinduistas y budistas en torno al tantrismo que postulan la utilización del deseo sexual con el propósito de desarrollar la espiritualidad del hombre, alcanzar un nivel de experiencia transcendental. El hecho de que en la segunda película veamos a los habitantes de Sion celebrando una fiesta multitudinaria, en lo que claramente podríamos determinar como una orgía, nos aporta esta idea de la reafirmación del cuerpo. Es un ritual dirigido a su cuerpo, del que no tienen miedo a esconder, y por eso es público.

En el caso del personaje a analizar, el sexo entre Trinity y Neo en la siete escena, es privado. Un ritual también del cuerpo, pero a la vez de la intimidad, en la búsqueda de lo trascendental. La espiritualidad del tantrismo afirma que el individuo (hombre o mujer) no puede alcanzar la iluminación total el uno sin el otro. De hecho, algunas escuelas apoyan que para lograr la energía necesaria para la iluminación es ineludible la unión sexual. En esta escena, Neo tendrá de nuevo una visión reveladora de su papel en el futuro, ya que observa a Trinity morir y es consciente de que tendrá que tomar una decisión al respecto. Por su parte, Trinity es partícipe de este momento de “iluminación”, dado que advierte la preocupación de su amante y entiende que es ella la protagonista de la misma.

Esta intención iría más allá y podría convertirse en una crítica a los comentarios contrarios a la revolución sexual que acontecen en nuestra sociedad hoy día, o a las interpretaciones con carácter machista de determinados textos religiosos y míticos. Nada disparatado este planteamiento si atendemos a que el propio Larry Wachowski anunció en 2012 su cambio de sexo, además de hacer notar las dificultades sociales por las que atravesó para dar ese paso.

⁵ El cristianismo gnóstico en general, sobre todo en los referente al sistema descrito en Matrix es paralelo al mismo en muchos aspectos, especialmente la delineación del problema fundamental de la humanidad, de existir en un mundo de sueños que simula la realidad y la solución de despertar de la ilusión, aspecto que se desarrolla en el apartado sobre los textos filosóficos que advertimos en la trilogía, así como en las referencias al budismo. A pesar de ello, para el desarrollo narrativo que plantearé en los puntos finales del proyecto en referencia a los textos religiosos que encontramos en la intertextualidad de Matrix, no realizo referencia a los textos gnósticos, más allá de la analogía de la figura de María Magdalena en su relación con Neo, comparándola con la relación entre Trinity y Neo.

El retrato andrógino de Trinity nos lleva a plantearnos preguntas (como deseaban los directores que ocurriesen con sus películas), sobre por qué no plantearnos la posibilidad de un Dios hombre y mujer, o solo mujer. Es este un debate latente en la cultura occidental actual, en la que existen diferentes opiniones de numerosos intelectuales. Sin embargo, gran parte de la sociedad no tiene acceso a estos círculos de opinión y construcción del pensamiento de la humanidad. Pero por el contrario pueden ver como Trinity invierte la historia del príncipe azul, y es ella quien besa al varón para despertarlo del sueño y resucitarlo.

A modo de conclusión, Trinity es un personaje que mezcla un gran número de referencias bíblicas, míticas y filosóficas. Algunas, como las posibles referencias a María Magdalena o a esa crítica machista a la que hemos apuntado, son sutiles o necesitan de un análisis mucho más profundo que el que un simple visionado de las películas puede despertar. Sin embargo, otras como las características comunes que comparte con el Espíritu Santo, son tan claras como el propio nombre del personaje indica. A pesar de ello, considero que existe una gran cualidad que destaca por encima de todas las demás en el héroe que es Trinity: es amor, un amor transcendental. Es su principal virtud. Por amor resucita a Neo, por amor sabe que es el elegido. Por amor corre a rescatarlo y por amor muere para ayudarlo a salvar Sion.

4. Religión, filosofía y Matrix

4.1. Cristianismo y judaísmo en la saga Matrix

Como hemos expresado en la construcción de los arquetipos de los personajes en la trilogía de Matrix, se reconoce la presencia de elementos cristianos en todos ellos, como el nombre de Trinity, la muerte de Neo o la labor de profeta y bautista de Morfeo. El agente Smith y sus lacayos representan las fuerzas del mal que oprimen a la humanidad mientras que el otro bando, el de Trinity, Morfeo, Neo y los demás liberados de Matrix, son los mensajeros de la luz. Los símbolos religiosos, éticos y filosóficos en los personajes de la trilogía, comparados con los textos y las narraciones literarias a las que hacen referencia, son los que nos usaremos en el análisis narrativo para identificar la existente transtextualidad en la saga.

Las alusiones bíblicas cristianas abundan con respecto a la nomenclatura. Los hermanos Wachowski indican que los nombres fueron *"todos seleccionados cuidadosamente, y todos tienen múltiples significados"*. Sin embargo, existen muchos otros elementos en la saga que hacen referencia a las influencias del cristianismo, así como también del judaísmo, que mencionaremos brevemente. Por ejemplo, un caso que incorpora influencias de ambas tradiciones es el nombre de la última ciudad humana en el mundo real: Sion.

En la saga, Sion es el cielo simbólico del cuarto de millón de humanos que viven "libres", fugados del control de las máquinas y del sistema informático Matrix; es el lugar donde descansar y donde reunirse con sus semejantes después de asaltar y luchar contra el mal, las máquinas, y vencer en la batalla final. Evoca el esquema tradicional cristiano de un apocalipsis seguido por la vida en el cielo o el paraíso. En este aspecto, Sion tiende más al aspecto espiritual del cristianismo, hacia el uso figurativo para el pueblo escogido de Dios que se menciona en el Antiguo Testamento en Isaías 60:14. El

significado espiritual de Sion es continuado en el Nuevo Testamento, donde le es dado el significado cristiano del reino espiritual de Dios, la Jerusalén celestial⁶.

Sin embargo, existe también una comparación literal para la Sion de Matrix, dado que la ciudad es la fortaleza y bastión clave de la humanidad en la guerra contra las máquinas. Este rasgo es análogo a la concepción de la ciudad sagrada del judaísmo, Jerusalén. Desde el siglo X a.C. Jerusalén ha sido la ciudad sagrada y el centro espiritual de los judíos⁷; y al igual que se refleja en la segunda y tercera entrega de la saga, es donde se encuentra el *Templo Sagrado*, concebido originalmente para celebrar reuniones y que también sirve como última posición defensiva en caso de una invasión de las máquinas. Por lo tanto, el uso de Sion en la saga es también un símbolo dual, como lo es la figura de Neo: Por una parte puede ser interpretada bajo el marco del judaísmo como la ciudad literal en el Monte Sion, Jerusalén; Y por otra como la imagen simbólica del pueblo celestial de Jerusalén en la interpretación del cristianismo.

El mesianismo es otro de los elementos que queda acentuado en el argumento de Matrix como una piedra angular de este, y que también hemos analizado ejemplifica principalmente en la figura de Neo. Si bien hemos concluido que la figura del mesías en Matrix es más próxima al Jesús soteriológico, de lo que no cabe duda es que gran parte del argumento de la trilogía gira en torno a “*El Elegido*”, que en términos generales engloba tanto al Mesías judío y al Mesías cristiano. La trilogía de Matrix es una enorme película sobre la aparición del mesías y su evolución personal, desde un inicio en el que

⁶ Al respecto léase: Hebreos 12:22; Apocalipsis 14:1 y 1 Pedro 2:6, donde según la interpretación de la tradición cristiana, se manifiesta que hay una estrecha relación entre la “*Jerusalén celestial*” y la Nueva Jerusalén.

⁷ La ciudad se incorporó definitivamente a la historia y a la memoria colectiva del pueblo judío bajo David que hizo de ella capital del Reino. La primera mención de la palabra “*Sion*” en la Biblia se encuentra en 2 Samuel 5:7, “*Pero David tomó la fortaleza de Sion, la cual es la ciudad de David.*” Por lo tanto, Sion originalmente era el nombre de una antigua fortaleza de los jebuseos en la ciudad de Jerusalén. Sion llegó a ser no solo una fortaleza, sino también una ciudad en la cual estaba la fortaleza. Después de que el Rey David capturó “*la fortaleza de Sion,*”, esta fue entonces llamada “*la ciudad de David*” (1 Reyes 8:1; 1 Crónicas 11:5; 2 Crónicas 5:2).

Cuando Salomón construyó el Templo en Jerusalén, la palabra Sion se expandió en significado para incluir también al Templo y el área que lo rodeaba (Salmos 2:6; 48:2, 11-12; 132:13) Eventualmente Sion fue usado como un nombre para la ciudad de Jerusalén, la tierra de Judá, y la gente de Israel como un todo (Isaías 40:9; Jeremías 31:12; Zacarías 9:13).

no cree en sí mismo, hasta el final en el que sí cree, demostrando sus poderes y triunfando. La llegada del mesías viene acompañada de ciertos elementos místico-religiosos. Hay una profecía que se menciona en varias ocasiones, a la que Morfeo y unos pocos ponen fe y consideran se cumplirá; la cosmovisión e incluso la ideología del pueblo libre de Sion y de los enchufados al sistema cambia tras la llegada de este “héroe”, al que corresponde, igual que a un mesías, el establecimiento de un nuevo orden que dará origen a un mundo utópico.

Por último, en la saga, principalmente en la primera entrega, el personaje interpretado por Reeves representa tanto al nuevo converso como al Mesías elegido, y recibe parte de la sabiduría más antigua envuelta en una de las mejores analogías tecnológicas modernas. Las dos frases que Morfeo le dice a Neo, “*Eres un esclavo*” y “*Nacimos en cautiverio*”, revelan la analogía de la comprensión judeocristiana de la esclavitud como pecado. Al igual que en la visión bíblica, nuestra esclavitud tecnológica ha sido creada por la propia humanidad, producto de nuestro propio libre albedrío. Este último concepto, el del libre albedrío, goza también de un gran peso en el guión de Matrix, que analizaremos en el apartado sobre la influencia filosófica en la saga.

Matrix es una visión de la salvación humana fusionada con elementos judeocristianos, pero que también cuenta en su transtextualidad con formas de otras tradiciones religiosas y filosóficas de otra índole que seguiremos analizando.

4.2. Influencia y contexto del budismo en la trilogía

La saga Matrix no es solo la reinterpretación ciberpunk del mito y visión apocalíptica judeocristiana, sino que encontramos numerosos paralelismos con el Budismo, especialmente en los problemas que plantea la película sobre el uso/consciencia de la mente y la dicotomía mundo real v.s. mundo de los sueños, y a los que da respuesta usando la forma de entender la vida y el universo de esta tradición religiosa.

En primer lugar, el propio sistema informático creado por las máquinas para “entrampar” a los humanos, es una analogía del samsara. Dentro de tradición religiosa, el tiempo es entendido de manera cíclica. Así, concebido dentro de unos ciclos de

tiempo que no pueden ser comprendidos por el hombre, el mundo al que pertenecemos nace, evoluciona, se desarrolla y finalmente muere; es destruido para que a continuación nazca otro mundo. Así, el sistema de las máquinas crea, en palabras de Morfeo, “*un mundo que ha sido puesto ante tus ojos para ocultarte la verdad*”, en el que todos somos esclavos de Matrix, de las máquinas, del samsara y su ciclo interminable. De hecho, el leitmotiv principal que nos revela *Matrix: Reloaded* es que ya han existido cinco programas Matrix antes del que se describe en el film, y que todos acabaron destruyéndose para regenerar el siguiente.

Pero no solo en lo específico del samsara encontramos paralelismos con la saga, dado que el postulado de un cosmos cíclico es también propio del hinduismo, la religión maya o la filosofía griega entre otras. Existen otros muchos aspectos análogos como la concepción del universo budista entorno a la reencarnación de los seres vivos y su liberación final, que se plasma en muchos de los argumentos del guión. Comparaciones que nos ayudan a entender la complejidad del texto religioso final que encierra Matrix.

Siguiendo esta línea comparativa, dentro del samsara, todos los seres vivos pasan interminablemente e irremediabilmente por diversas encarnaciones. El objetivo de cada ser sensible atrapado en el samsara es que su atma, su esencia espiritual, pase de una vida a la siguiente y alcance la visión liberada y conceptual del mundo (moksha), que es escapar del samsara y del ciclo interminable de vidas reencarnadas. Esta acción se plasma en el argumento de la saga dado que los seres humanos que sirven como fuente de energía para las máquinas, tienen atrapados sus cuerpos y mentes en Matrix, y solo su “despertar” conceptual (liberar sus mente de Matrix, y preguntarse *¿qué es real?*, *¿qué es Matrix?*) les permite entender que son mentes atrapadas en un mundo cíclico infinito de reencarnaciones. El ejemplo literal lo tenemos en el propio Neo, al que podemos también comparar no solo con el Jesucristo salvador, sino con Siddharta Gaurama, con Buda.

Retomando el arquetipo de Neo que construimos anteriormente, al que comparamos con el mesías de la tradición judeocristiana, podemos realizar una analogía con la figura central del Budismo, Siddharta Gaurama (más conocido como Buda), en lo referente a su “despertar” espiritual y a su pensamiento fundamental de la vida en general. Siddharta alcanza la iluminación y adquiere el título de Buda, “*el que ha sido*

despertado”, ya que, como apuntan las fuentes tradicionales, renunció a su vida como un príncipe rico de la India, aproximadamente a los 30 años, y se embarcó en la búsqueda espiritual del camino para acabar con el sufrimiento y la muerte. Este despertar es análogo al de Neo, que renuncia a su vida anterior porque en su foro interno sabe que hay algo más que lo que le rodea, un descontento que le va a llevar a preguntarse *¿Qué es Matrix?* De esta manera, considero que la saga de películas analiza y ejemplifica en la figura de Neo, de manera intencionada, uno de los que podemos designar dogmas fundamentales del Budismo: la verdad del sufrimiento, el dukkha.

Esta es sin duda la enseñanza elemental de Buda, la idea que existe un sentimiento universal de sufrimiento que caracteriza a la experiencia humana. El budismo plantea la existencia constante de un profundo nivel de angustia adscrito al átoma, que hasta en nuestros momentos de mayor felicidad se manifiesta. Este sentimiento se refleja en Neo en dos aspectos de la saga. El primero en su mencionado “despertad”, en su salida del mundo de las máquinas al mundo real. Antes de que se le anuncie si quiera que sea el elegido, antes de saber qué es verdaderamente Matrix, Neo sabe que algo no va bien, que en la vida todo es sufrimiento (Dukka). Las primeras escenas de *The Matrix*, nos describen a un Thomas Anderson notablemente alicaído, su físico se muestra cansado y desgastado, no es feliz en su trabajo, en su vida. Tiene una *“astilla clavada en su mente”* de insatisfacción con el sistema que le rodea, puesto que reconoce que existe algo más. El segundo aspecto, lo encarnamos en el personaje del Neo ya resucitado, en cuyo estado, a pesar de conocer la verdad sobre Matrix, sigue triste; ama a Trinity, pero teme perderla y sufrir por ello. Además, comienzan a suscitarle más dudas sobre su posición como Elegido y el papel que debe ejercer como tal.

Este análisis nos lleva también a observar que existen en la película una dimensión del karma y de la reencarnación evidente. El karma, que significa literalmente “acción”, es la ley universal/moral de causa y efecto, que toma como incógnitas de la ecuación nuestros actos en la vida. Así, el karma determinaría el estatus en la vida y en la reencarnación. De manera literal, palabra por palabra, los hermanos Wachowski ponen en la boca de un programa informático, que intenta huir del mundo de las máquinas hacia Matrix para salvar la vida de su hija, la explicación al significado del karma para cualquier ser sensible.

//RAMA-KANDRA/

Todo el mundo los conoce (al Oráculo). Yo lo consulté antes de ir al Francés. Ella me prometió cuidar de Shaty cuando nos fuéramos.

//NEO/

¿Cómo? / ¿No se quedan con ella?

//RAMA-KANDRA/

No es posible. El acuerdo con el Francés es para nuestra hija solamente. Mi mujer y yo volvemos a nuestro mundo.

//NEO/

¿Por qué?

//RAMA-KANDRA/

Es nuestro Karma.

//NEO/

¿Creen en el Karma?

//RAMA-KANDRA/

Karma es una palabra, como amor. Es un modo de expresar lo que he venido a hacer. Yo no reniego de mi Karma. Doy gracias por él, doy gracias por una mujer tan maravillosa y una hija tan preciosa. Son regalos. Y hago lo que haga falta para honrarlos.

El padre de Shaty entiende que es una máquina, un programa, y su lugar está en el mundo de las máquinas, no en el de los humanos. Como el mismo afirma, no reniega de su karma. Más que un guiño al Budismo, la escena muestra toda una declaración de intenciones para que el espectador entienda todo lo que ocurrirá en *Matrix: Revolution*. Neo, atrapado en su dukka, todavía no ha aceptado su karma. Es plenamente consciente de que es el Elegido, pero no ha aceptado todavía su signo, su identidad como tal. Sus

actos, irremediablemente le deben llevar a entregar su propia vida para salvar a la humanidad.

En cuanto a la reencarnación, en la primera película de la saga, hay una clara insinuación de la misma, cuando el Oráculo le informa a Neo que él no es el Elegido, y añade: “*Quizá en la próxima vida*”. Sin embargo, la alusión deja de ser una mera insinuación y se convierte en parte fundamental del argumento en las siguientes dos entregas. Por ejemplo, volviendo sobre la figura de Neo en *Matrix: Reloaded*, en la crucial escena en la que el Elegido se encuentra cara a cara con el creador y programador de Matrix, el Arquitecto, este le revela que no solo han existido cinco programas anteriores, cuyo objetivo en su construcción/destrucción es mantener el equilibrio existencial de este *samsara figurativo* entre humanos y máquinas; sino que han existido cinco neos, los cuales han ido transmitiéndose (reencarnándose) sus códigos fuentes, sus experiencias, a fin de cumplir su objetivo final: salvar Sion del ataque de las máquinas y que estas sigan teniendo su fuente de energía. Ergo, cada ser humano enchufado a las plantas cultivadores en el mundo real, sufren una reencarnación de sus avatares, ya que se reinscribe el programa si el Elegido opta por salvar a Sion. Así, volvemos de nuevo a la idea del mundo cíclico del budismo que observamos se cumple en las seis Matrix que han existido hasta del tiempo en que se plantea la saga.

El arquitecto argumenta en esta misma escena que la primera Matrix era perfecta, un jardín del Edén creado para satisfacer todas las necesidades de los humanos. Pero que la mente humana la desechó, porque los humanos nos autodefinimos por nuestro sufrimiento. Es análogo a la concepción budista de que venimos al mundo a sufrir, es decir, el dukkha; la realidad de la “insatisfacción” que transmite la propia existencia, de la que uno ha de desear liberarse, y que como hemos mencionado manifiesta el personaje de Thomas Anderson. En la evolución de personaje, cuando pasa a ser Neo, este efecto es más profundo, ya que su camino le conduce a la cesión de sufrimiento. Comprende la noble verdad: *Si no es real, no te dolerá*. Esta noble verdad budista es “predicada” por uno de los niños prodigio que el Oráculo tutela (que curiosamente viste el típico hábito budista), cuando le dice a Neo que doblar la cuchara con la mente es imposible, que solo intente comprender la verdad, que no hay cuchara; que lo que tiene en frente son códigos binarios y no un cubierto. Podemos seguir tirando del hilo, pues la gran noble verdad del Budismo nos dice que podemos escapar de este sentimiento de

insatisfacción e infelicidad si alcanzamos el nirvana. La saga de películas manifiesta el despertar no solo Neo, sino en cada uno de los humanos que se han despertado de la hibernación en la ciudad de las máquinas, y eligen ir más allá del programa informático que les rodea y conocer la verdad de Matrix.

A este análisis sobre la similitud del nirvana en la saga, se podría argumentar en contra que los humanos que despiertan del sueño de Matrix no lo hacen para encontrarse con una realidad mejor, caracterizada por la plena felicidad. De hecho, como podemos observar tanto en la segunda como en la tercera entrega, la última ciudad de los humanos, Sion, es más bien un enclave lúgubre, distópico, una ciudad-fortaleza cuyo objetivo es proteger a los pocos humanos liberados que hay. Pero la tradición budista muestra que el nirvana no es obligatoriamente el cese del sufrimiento literal, sino que es el socorro del sufrimiento. La característica de este despertar es pasar de un estado de ignorancia e insatisfacción, a un estado en el que el individuo deja de “sufrir” porque conoce la verdad sobre Matrix.

Como último aspecto, cabe mencionar la relación entre Matrix y el budismo en el ámbito de la meditación. La disciplina de la meditación, así como el entrenamiento de artes marciales, son prácticas importantes para la consecución del nirvana. La meditación budista permite al individuo acercar su mente a la verdad, y escapar del mundo del sufrimiento al que está sometido. El propio entrenamiento de Neo es un proceso de transformación análogo al de la formación monástica budista. Al igual que el monje, Neo debe liberar su mente a través de estas disciplinas. Acciones que le llevan a tener unos poderes y unos sentidos cognitivos especiales que, no solo liberan su mente hacia la verdad de Matrix, sino que le hacen capaz de contrarlar el sistema, como lo hace un bodhisattva, el término budista que hace referencia a aquellas personas que se han embarcado en el camino del supremo conocimiento e iluminación.

4.3. Realidad y libertad: Metafísica y la presencia de Dios en Matrix

Hasta el momento hemos dado forma a la actitud religiosa de algunos de los personajes más importantes de la saga (Dejando alguno por el camino, como Cifra o el arquitecto, de los que daremos parte en este apartado). De la misma manera, el análisis de ciertas partes del guión ha facilitado que identifiquemos la influencia de textos y tradiciones

religiosas cristianas, judías y budistas principalmente, aunque existen muchas otras referencias al hinduismo, a la filosofía del Tao, a los textos Upanishad y al gnosticismo. Pero en ningún momento hemos hecho notar la presencia de la idea de Dios (de ente transcendente o de espiritualidad suprema, si prefieren) en la intertextualidad religiosa que manifiesta Matrix. A pesar de lo cual, considero que es latente tal presencia, y que el recorrido filosófico de Matrix, en torno a algunas de las preguntas sobre la metafísica (la realidad que percibimos y la libertad del individuo), apuntan hacia esta particularidad.

En primer lugar, comenzaremos el análisis por la presencia en la primera película de la alegoría del mito de la caverna de Platón, que plantea el tema de lo real, o de las distintas realidades. Sirve de introducción el extracto del guión de *The Matrix* en el momento en el que Morfeo explica a Neo la verdad sobre qué es Matrix.

//NEO/

¿Qué verdad?

//MORFEO/

Que eres un esclavo, (OFF) Neo. Igual que los demás, naciste en cautiverio/ (ON) naciste en una prisión que no puedes ni oler ni saborear ni tocar/ Una prisión/ para tu mente/ (OFF) (GESTOS) (ON) Por desgracia no se puede explicar/ lo que es Matrix. Has de verla con tus propios ojos/ (CP) Esta es tu última oportunidad/ (DE) Después, ya no podrás echarte atrás. Si tomas la pastilla azul (ON) fin de la historia (La historia acabará)/ Despertarás en tu cama y crearás/ lo que quieras creerte. Si tomas la roja, te quedas/ (ON) en el País de las Maravillas y yo te enseñaré hasta dónde llega la madriguera de conejos/ (OFF) Recuerda/ (ON) lo único que te ofrezco es la verdad. Nada más.

Como lo hizo Platón, Matrix esboza la posibilidad de que existan dos mundos, a los que el filósofo llamó el mundo de lo tangible y el mundo de las formas. Explica la diferencia entre ambos desarrollando la Teoría de las Ideas en su obra *La República*, a través del conocido Mito de la Caverna. El texto plantea a unas personas que se hallan encadenadas en una cueva oscura, colocados todos de espaldas al que sería el sendero hacia la salida, mirando a un mismo muro. En este muro, las personas encadenadas verían

únicamente las sombras proyectadas de la gente, que portando objetos, pasasen cerca de ellos. Los prisioneros no conocen otra realidad que las sombras proyectadas en el muro que observan. Por ello, considerarían lo que ven como la única realidad existen. Hallamos aquí la primera relación con el bosquejo del texto filosófico en *Matrix*, ya que en esta situación se encontrarían la raza humana; atados en las cosechadoras de la ciudad de las máquinas, incapaces de ver más allá del programa informático (*Matrix*) que hace las veces de prisión de su mente, que en el símil, sería la propia caverna.

Ahora bien, Platón introduce una nueva hipótesis en su planteamiento. Uno de los prisioneros de la cueva consigue escapar, por tanto, puede ver lo que sucede fuera de la caverna. Sin embargo, es capturado en su huida por una de las personas que cruzan por delante de la cueva, pudiendo contemplar por primera vez lo que para él antes eran meros reflejos. Para el prisionero, sin lugar a dudas, esta situación es una revelación. Ahora entiende la mentira a la que estaba sometido, y cambia radicalmente su sistema de creencias, al entender que las sombras que veía no eran más que una pequeña parte de la realidad. Esta es la situación análoga tanto de Neo, como la de cada uno de los desconectados de *Matrix*, a la que Platón enunció como la postura del filósofo. El filósofo sería aquel que, al adquirir un conocimiento que a primera vista no está a su alcance, consigue ver el mundo de las Formas. Es el único capacitado para guiar al resto de sus compañeros cautivos (a los que Platón identificó con la humanidad), pues el filósofo es el único que, gracias a su desarrollo intelectual, tiene acceso a la verdadera sabiduría. Neo y los liberados de *Matrix* conocen la verdad, y ahora su papel es mostrar esa verdad al resto de la humanidad cautiva en el programa informático.

Pero para liberarse de *Matrix* no basta con tener conocimiento de qué es real o no, saber diferenciar entre el mundo de las Formas y el mundo Tangible. Como apunta Platón en *Teetetes* (Azcárate, 1992), es necesario desembarazarse del lo corporal para buscar el mundo de lo sensible. El hombre debe tender hacia la realidad superior (sensible), semejante a las cualidades divinas; porque, si el objeto que ve el prisionero que escapa de la caverna es más real que la sombra que proyecta en el muro ¿Cómo sabemos que no hay algo que es más real que el objeto, y este no es más que su representación? Esta realidad es lo que Platón llama el Mundo de las Ideas. Este es el mundo de las esencias únicas, eternas e inmutables. Los desconectados de *Matrix* solo alcanzan a entender lo que es el mundo real, es decir, el mundo donde a los hombres se les cultiva en

cosechadoras para extraer su energía, el mundo de Sion y el de las cloacas por las que se deslizan las naves y los centinelas. Sin embargo, al mundo de las ideas solo accede Neo. Una escena representativa de esta acción es la capacidad que tiene de ver y descifrar el código binario que es Matrix. Y además, en el mundo real, capaz de enfrentarse a las máquinas y ver su composición, la luz que emiten, como explica a Trinity cuando acuden al que sería el “ordenador central” en la ciudad de las máquinas.

Sin embargo, a pesar de conocer la verdad al haber liberado su mente, el filósofo se encuentra con un problema, y es que, al volver a la caverna para enseñarles el mundo de las Formas a sus compañeros, no solo rechazarán esta idea, sino que lucharán por mantenerse en su posición. Así lo advierte Morfeo cuando le explica a Neo que muchas personas no podrían ser desconectadas de Matrix, porque no desean conocer la verdad, hasta el punto de luchar por defender el sistema. O llegando más lejos aún, conociendo el mundo real y lo que implica, volver a la ignorancia como desea Cifra.

Una vez resuelto el problema de la realidad en la trama de la saga, Neo y todos los desconectados (excepto Cifra) desean llegar a la verdad, ya que, todos los conocimientos, saberes y creencias que tenían hasta ahora, eran falsos. De esta manera los Hermanos Wachowski introducen en las mentes de los espectadores la duda cartesiana de Descartes. De nuevo, palabras de Morfeo a Neo nos sirven como trampolín para el análisis.

//MORFEO/

¿Alguna vez has tenido un sueño, Neo que pareciese muy real?/ ¿Qué ocurriría si no pudieras despertar de ese sueño? (S) ¿Cómo diferenciarías el mundo de los sueños/ (ON) de la realidad?

El trabajo de René Descartes (1596-1650) también está relacionado con las preguntas metafísicas que plantea la saga de Matrix. El objetivo de Descartes era eliminar cualquier tipo de idea que pudiera resultar falsa, para establecer un fundamento sólido para la ciencia. Sin embargo, le perturbaba la idea de que los sentidos nos engañasen en ocasiones, como ocurre con los sueños. Concibe que podría existir un ser superior (al que denomina como *genio maligno*) con un enorme poder, capaz de manipular nuestras creencias e ideas. De esta manera, creyendo que estamos en el mundo real, tocando una mesa, podríamos no estarlo, siendo engañados por nuestra propia percepción, como

ocurre en un sueño. En consecuencia con el argumento, no cabría otra posibilidad que sospechar de nuestros sentidos. Entonces, la pregunta que se planteó el filósofo es ¿hay algo de lo que no podamos dudar?

//MORFEO/

¿Qué es real? ¿De qué modo definirías real? Si te refieres a lo que puedes sentir, a lo que puedes oler, a lo que puedes saborear y ver, lo real podría ser señales eléctricas interpretadas por tu cerebro. Este es el mundo que tú conoces (OFF) El mundo tal y como era a finales del siglo veinte. Ahora sólo existe como parte de una simulación interactiva neural (ON) que llamamos Matrix. Has vivido en un mundo imaginario, Neo/ (OFF) Este es el mundo (ON) como es, en la actualidad. Bienvenido (ON) al "desierto de lo real". [...]

Desde luego que lo hay, pues como anunció con su *cogito, ergo sum* (Pienso, luego existo), un ser que duda (piensa), se reconoce a sí mismo, por lo que sin lugar a dudas existe como tal ser pensante.

La analogía con Neo es clara: Duda constantemente, se llega a preguntar literalmente que tiene la sensación de no saber con seguridad si sueña o está despierto en ciertos momentos. Nuestro personaje ficticio resuelve el problema de la misma manera cuando descubre qué es Matrix. Pero no solo cuando le es revelado el significado, sino cuando aborda la concepción de su existencia en dos sustancias: mente y materia. De nuevo podemos ejemplificar este hecho en la primera película de la saga, durante el periodo de instrucción de Neo, Morfeo y él mismo se conectan al programa informático *constructor*, cuya función es suministrar a los miembros de la tribulación armamento, entrenamiento simulado y cuanto necesiten para sus asaltos a Matrix.

//MORFEO/

Esto/ es el Constructor/ Es nuestro/ programa de carga/ Cargamos lo que sea, desde/ ropa/ hasta instrumentos/ armas/ entrenamientos simulados/ Cualquier cosa, que necesitemos.

//NEO/

¿Ahora estamos, dentro de un programa informático?

//MORFEO/

¿Es tan difícil de creer?/ Tu ropa es distinta y los enchufes de tu cuerpo han desaparecido/ (OFF) Vuelves a tener pelo/ Tu aspecto actual es lo que llamamos una "auto-imagen residual"/ (ON) Es la proyección mental/ de tu yo digital.

La película aborda la dicotomía existente entre lo estrictamente físico y lo mental, el *dualismo cartesiano*, una de las bases de la concepción de la realidad que nuestra sociedad ha aceptado. Por ejemplo, nos recuerda que si estamos conectados a Matrix, y morimos allí, lo hacemos también en el mundo real, pues el cuerpo sin la mente no puede vivir. Ciertamente, como hemos analizado en el apartado sobre Budismo, que la saga también recoge la capacidad de entender la separación mente y cuerpo a través de las tradiciones filosóficas y religiosas orientales.

Estas preguntas de la filosofía universal sobre la realidad que encontramos en la trilogía también tienen una base en el planteamiento que imaginó Hilary Putnam en su obra *Reason, Truth, and History* (Putnam, 1981). El autor reproduce un mundo en el que un científico logra separar el cerebro de los cuerpos de las personas, para colocarlos en unos recipientes especiales que asegurarían la supervivencia de los mismos. Posteriormente, estos cerebros serían conectados a un complicado sistema informático que reproduce la vida de cada individuo como la recuerda. Sin embargo, la realidad es que no estaría viviéndola, solo creyendo que lo hace, pues es una mente encerrada en un cubo. Matrix recoge este mismo trazado y plantea a cada desconectado la misma pregunta que ya hemos analizado: ¿cómo sabes que tu cerebro ya no está en el cubo, en la ciudad de las máquinas? La respuesta que considero ofrece Matrix es porque el individuo libre puede elegir.

El mismo Descartes afirmó que el ser humano poseía libre albedrío, pues tenía la libertad de dudar de todo cuanto percibía. Pero la existencia de Dios, o de un ser infinito, omnipresente y omnisapiente, anularía esta realidad. Pues si los hombres son libres pero Dios les marca un destino ¿Existe esa libertad? Así, cabría preguntarnos ¿existe el destino? Morfeo contestará sin duda que sí. Él cree que Neo está destinado a salvar Sion y a toda la humanidad. Su opinión al respecto queda patente en el discurso ante los consejeros de Sion que realiza en *Matrix Reloaded*. De hecho, en las dos últimas películas cuando más se trata el problema de la libertad y la elección. En ambas

aparecen personajes que niegan están capacidad. Es el caso del comandante de Sion, Lock. No cree en que Neo sea el elegido, ni que haya nada escrito que indique que la especie humana se vaya a salvar de forma divina sin actuar. Por el contrario, si cree en la libertad, en que cada ciudadano de Sion, con la decisión que tome frente a la inminente guerra contra las máquinas, podrá ayudar a ganarla o no. Su postura sería: creo en la libertad de decidir, por tanto nada predestina mis decisiones.

También encontramos por el bando de la máquinas la postura de Merovingio, un programa “fugitivo” de la fuente que comercializa con información en Matrix. Su postura es similar a la de Morfeo, pero con matices. Al igual que él, cree en el destino, pero no en la libertad individual. Considera que todo en el tablero de Matrix va ocurriendo a través de una suerte de acciones que provocan una causalidad, un fin. Merovingio cree en la acción causa/consecuencia, que irremediamente lleva a cada individuo a un único fin.

Pero el verdadero dilema de la elección y la libertad lo plantean Neo y el Arquitecto (Anexo 1, pág. 63). En un breve resumen de lo que analizamos sobre el personaje de Neo, él no cree ser el elegido: *“No me gusta la idea de no ser yo el que controle mi vida”*. Está convencido de que controla cada uno de los actos de su vida, pero es la trampa que le ha puesto Matrix: el control. Este programa le ha hecho creer durante toda su existencia que tiene una vida libre, que toma sus propias decisiones; entonces ¿cómo creer ahora que es el elegido si no es una decisión que haya tomado él mismo? Está engañándose, pues su propio YO no existe. De hecho, si es el elegido, su existencia esta avocada por el destino a volver a la fuente, elegir la puerta para salvar Sion y equilibrar de nuevo la existencia entre las máquinas y la humanidad. Predestinación a la que apela el arquitecto al recordarle que está codificado por él mismo para cumplir esta función.

Sin embargo, las dos visitas de Neo al Oráculo serán clave para cambiar radicalmente de postura. En la primera, en la que podría ser una alusión perfectamente a la imagen de una sabia sacerdotisa del Templo de Delfos, le recuerda que debe conocerse a sí mismo (lema que reza encima del marco de la puerta), pero que no está preparado ya que *“no cree en esas tonterías del destino”*. Pero ¿preparado para qué? Para las elecciones. Así se lo hace saber el Oráculo en su segunda visita en *Matrix: Reloaded*, que el problema reside en la elección.

Neo comprende que en su interior hay algo que pugna por salir, una fuerza ahogada en Matrix: la capacidad de elegir, de ser libre. Es por ello que cuando el arquitecto le ofrece entre las dos puertas, salvar a Sion o salvar a Trinity, es la primera vez que un programa “Neo” codificado para salvar Sion (recordemos que el actual Neo es el sexto en llegar a esta decisión) elige tomar la segunda vía. Porque ha transcendido, se ha liberado de su YO y entiende lo que es: un ser pensante que existe, y en este caso que ama. Elige el amor, la esperanza. Algo que el arquitecto no entiende, pues es una máquina, y aunque se define como perfecta (y probablemente lo es), no es libre, pues está atada a su codificación. De hecho, afirma que es el primer programa “Neo” que manifiesta este sentimiento tan estrecho con un congénere.

Por tanto Neo elige salvar a Trinity y a toda la humanidad en la tercera película entregando su vida por amor. No porque esté destinado a volver a la fuente, sino porque decide hacerlo, impulsado por ese sentimiento. Es más, podría ser esta su primera decisión libre de toda carga de la predestinación, pues si estaba codificado para volver a la fuente y restablecer el equilibrio, necesariamente tenía que elegir la pastilla roja.

Este punto de vista de la saga defiende el existencialismo, que el ser humano es libre, por lo que su vida será lo que él decida que va a ser, fue desarrollado por autores como J. P. Sartre, del que también encontramos referencias en la Trilogía. Esta actitud es palpable notablemente en la elección de Neo. Pero en ella no encontramos teísmo alguno. Todo lo contrario, de hecho gran parte de la obra existencialista es de carácter ateo. Parece pues que la trilogía apuesta por la libertad humana, dejando de lado la aportación de la metafísica.

Pero la saga Matrix añade a este pensamiento filosófico la particularidad de que si realmente queremos ser libres, no basta con sabernos seres y construir nuestra identidad. Debemos trascender hacia ese mundo de las ideas, al que apuntaba Platón y que hemos analizado, asemejarse al reflejo de las cosas que son reales, y pasar del verde digital al durado luz que ve Neo una vez ha comprendido que es libre para tomar sus decisiones. Dudando de cuanto nos rodea, pues no sabemos si estamos siendo engañados por nuestra percepción y nuestra mente está encerrada en un cubo. Nuestro objetivo último es elegir regresar a la fuente, a la luz, a la esencia más pura de nuestra existencia.

Por último, recoge también la crítica postmodernista de la realidad. La alusión en *The Matrix* es literal, pues Thomas Anderson esconde los software que piratea en una copia de *Simulacra and Simulation* (1981) de Jean Baudrillard, obra en la que razona que la condición de la realidad casi ha desaparecido, y que nos encontramos en el *desierto de lo real*.

A la luz del análisis observamos que la idea de Dios radica en el hilo argumental de la saga. El Dios de Matrix es sutil y no tiene ninguna representación ni analogía con las características de la deidad concreta de alguna u otra tradición religiosa o filosófica. Sino que es la convergencia de los textos filosóficos de gran parte de la historia de la humanidad, de las preguntas que nos hemos planteado: ¿Qué es real? ¿Somos libres? ¿Existe Dios?, es decir ¿Qué es Matrix?

5. Análisis narrativo

5.1. Matrix, el hipertexto religioso y filosófico

Una vez analizado el contenido de la saga Matrix, hemos de concluir si ciertamente posee un marcado carácter de transtextualidad, es decir, si lo que el texto expresa tiene una relación, manifiesta o secreta, con otros textos. La teoría de la que parte esta herramienta de trabajo de la literatura y la lengua, proviene del Paradigma de la Transcendencia Textual planteado por el teórico francés en literatura y poesía, Gerard Genette (París, 1930) publicada en el libro *Palimpsestos: la literatura en segundo grado* (Madrid, 1989). En este libro desarrolla su teoría de la transcendencia literaria en base a cinco puntos, que definiremos brevemente:

- Intertextualidad: Que la define como una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, como la presencia efectiva de un texto en otro.
- Paratextualidad: Si una obra literaria consiste en un texto verbal con una determinada significación, este texto no se presenta sin el acompañamiento y refuerzo de ciertas producciones “*que no sabemos si debemos considerarlas o no como pertenecientes al texto, pero que en todo caso lo rodean y lo prolongan precisamente por presentarlo*”.
- Metatextualidad: Es definida por Genette como “*la relación que une un texto a otro texto que habla de él sin citarlo*”. Es una relación que se puede entender como “*de comentario*”. En este sentido, un texto que habla de otro establece una relación metatextual con éste.
- Architextualidad: Es definida por Genette como una relación “*completamente muda que, como máximo articula una mención paratextual (novela, relato, poemas) de pura pertenencia taxonómica*”. Este tipo de herramienta se puede equiparar al estudio de la literalidad de la literatura.
- Hipertextualidad: A la que define como “*toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario.*”

Para el análisis final nos centraremos en los paradigmas de la intertextualidad y la hipertextualidad, aunque haremos referencia a algún punto más de estos cinco desarrollados por Genette.

En primer lugar Como hemos analizado en cada uno de los apartados anteriores, en la saga Matrix podemos dar forma a analogías comparadas de sus personajes y su argumento con textos mitológicos, filosóficos y religiosos, pues las referencias a estos son evidentes. Desde el Mito de la Caverna, pasando por el mesianismo judeocristiano, la filosofía de Descartes o el postmodernismo. Por ello, la intertextualidad en las referencias en cada una de las películas es evidente. Es decir, existe una relación de presencia de textos en las películas, sin necesidad de citar la fuente, por lo que también hallamos aspecto metatextuales.

Ambos puntos parecen notablemente fáciles de adivinar, y más aún de transmitir en una cinta audiovisual, que permite aunar elementos del lenguaje (como imagen, sonido y vídeo) que para un texto literario son imposibles. Pensemos en el siguiente ejemplo; los símbolos en la trayectoria de Neo por las tres películas, como su resurrección y su sacrificio para salvar a la humanidad, hacen referencia a los evangelios de la Biblia. Sin embargo, no hay ninguna cita textual que refiera a los evangelios. Sin embargo, este primer paso es necesario identificarlo para analizar la construcción de la hipertextualidad que Matrix refleja: un texto novedoso (con una nueva semiosis⁸) sobre aspectos religiosos y filosóficos con base otras referencias textual de la misma índole, o completamente diferentes.

Como define el propio Genette, existe hipertextualidad entre dos textos, o más, a través del esquema:

Hipotexto (texto A).....Hipertexto (texto B)

El hipotexto es un texto que se puede identificar como la fuente principal de significado de un segundo texto (el hipertexto), entre los que existen no solo relaciones descendentes del texto A al B, sino relaciones recíprocas y/o de evolución. Por tanto, la transformación literaria del hipertexto resulta de la recogida de formas del hipotexto

⁸ Sobre la semiosis y el significado de los signos en la narrativa de Matrix, se analizará en el apartado 5.2. La semiosfera lotmaniana en la saga Matrix, pág. 49.

fuelle, y que son plasmadas en el hipertexto para la construcción, sin mencionar a la fuente (Metatextualidad), de un nuevo texto o relato.

A lo largo de las comparaciones que hemos realizado en los apartados anteriores al análisis narrativo, podemos plasmar en el siguiente esquema la relación hipotexto/hipertexto en los arquetipos de los personajes con las referencias a textos religiosos y filosóficos que la saga manifiesta en su argumento y guión.

Personajes principales analizados de la saga Matrix	
Relación Hipertextual	
<i>HIPOTEXTO</i>	<i>HIPERTEXTO</i>
Juan el Bautista, profeta predecesor de Jesús en los Evangelios	Morfeo, guía predecesor de Neo y su iniciador/bautizante
Siddharta Gaurama. Figura central del Budismo	Neo – Entrenamiento y meditación. Transciende hacia la descodificación del código.
Jesús soteriológico de los Evangelios (ejemplo del bien)	Neo salvador de Matrix Reloaded y Revolution
Las características del Trinidad Cristianas recogidas en el Nuevo Testamento	Trinity, fuente de amor, consuelo y fuerza vital
Evangelio apócrifo de María Magdalena / Gnosticismo	Elementos de la androginia de Trinity / El amor <i>eros</i> / Trinity como la pareja de Neo
Satanás: el ángel descarriado de Dios y tentador de los Evangelios (símbolo del mal)	Agente Smith, que encarna el mal en la saga. El verdadero enemigo final de Neo

Un esquema similar se aplica para los textos filosóficos que propusimos en la búsqueda de la idea de Dios en la trilogía. Por ejemplo, para los hipotextos de Platón y Puttman, en la saga los directores construyen el hipertexto de las plantas de cultivo para humanos, donde atrapados y sin libertad, viven una mentira de percepción inconsciente en el sistema informático Matrix. Así, la relación hipotexto/hipertexto de varios de los aspectos que hemos señalado sería la siguiente.

Textos filosóficos	
Relación Hipertextual	
<i>HIPOTEXTO</i>	<i>HIPERTEXTO</i>
Platón / <i>Mito de la Caverna</i>	1. ¿Qué es Real? - ¿Qué es Matrix?
Descartes / <i>cogito, ergo sum; duda cartesiana</i>	2. Las distintas realidades: Matrix y el mundo “Real” (Sion)
	3. Llegar a la <i>verdad</i> una vez liberada la mente del <i>sueño</i>
J. P. Sartre / <i>existencialismo</i>	1. Dilema de la elección: Neo / Arquitecto / Oráculo
	2. Destino o libre albedrío: Comandante Look, Merovingio, Morfeo, Neo
Hylary Putnam / <i>Reason, Truth and History</i>	Neo v.s. Morfeo
	La libertad del hombre v.s. la idea de la predestinación
Jean Baudrillard - Postmodernismo / <i>Simulacra and Simulation</i>	Las mentes de los conectados a Matrix, cultivados en la ciudad de las máquinas
	“El desierto de lo real”: Conciencia social de la “ausencia” de la realidad

Una vez identificada la fuente textual y el receptor, hemos de señalar si en Matrix aparece la principal virtud que debe tener un hipertexto: una forma textual novedosa, una evolución del hipotexto o relación recíproca. La unión de textos del calibre que figuran en la trilogía de películas de ciencia ficción permite construir nuevos textos. De ahí que Neo sea el mesías elegido y obre milagros, como resucitar a los muertos; pero también entienda que debe separar mente y cuerpo para trascender, a través de la meditación y el entrenamiento, y alcanzar la iluminación para escapar de todo sufrimiento, mezclando en la evolución de un solo personajes tradiciones religiosas y espirituales de dos fuentes distintas como son el cristianismo y el budismo. Todo ello, bajo un espacio futurista y ciberpunk que acentúa más la novedosa forma narrativa

hipertextual. Estas circunstancias se repiten con el hilo argumental, ya que el ser humano debe escapar de la caverna que es el sistema informático Matrix, pero no basta con ello, pues el siguiente nivel es entender que viven en un mundo cíclico, como plantea el budismo, que se reprogramará una y otra vez hasta que no superen el “samsara” figurativo que diseña el guión.

Sin lugar a dudas, la forma del hipertexto de Matrix es novedosa en relación a las fuentes textuales a las que remite. Pero no varía su esencia ni su significado primero en cuanto a su estilo narrativo. El samsara sigue siendo el ciclo de nacimiento, vida, muerte y reencarnación; y Cristo sigue siendo el salvador y redentor de los pecados. Lo que la narración de Matrix ofrece es otra posibilidad de lectura intertextual y conectada de los elementos religiosos y filosóficos que hemos mencionado. El hipertexto supone una virtualización, un universo plural de textos disponibles fusionados y reconfigurados en los cuales el sujeto lector puede navegar libremente entre distintas visiones de entender la religión según la tradición cristiana, el gnosticismo o el budismo.

5.2. La semiosfera lotmaniana en la saga Matrix

El concepto semiótico de la *semiosfera*⁹ propuesta por el lingüista ruso Yuri Lotman (*La semiosfera I*, 1996) está ligado a este universo plural que el hipertexto de Matrix manifiesta en su análisis narrativo, salvo que esta herramienta de la semiótica se aproxima hacia la creación del significado de los signos, o semiosis, que podemos atribuir en un texto. Lotman apunta a que los primeros lingüistas que comenzaron a dar forma a la semiótica como Charles S. Pierce y Charles Morris, construyen el universo semiótico del estudio de los signos como un conjunto de distintos textos y lenguajes cerrados unos con respecto a los otros. Aquí, el signo es interpretado como elemento

⁹ Este término nace a partir de los conceptos de biosfera y noosfera propuestos por Vernadski para explicar, respectivamente, la superficie natural que transforma la energía solar en energía física y química y la capacidad del hombre de razonar mientras ocurre tal proceso. En la semiosfera, en lugar de transformaciones de energía, las habrá simbólicas.

básico de todo sistema semiótico. Sería este un mundo de significados diferentes separados por fronteras¹⁰ (idiomas, rasgos culturales, uso gramaticales diferentes etc.).

Sin embargo, la metodología del estudio de los signos que plantea Lotman es que el espacio semiótico está más próximo a un organismo único, en el que cada signo coopera con todos los demás hacia la semiosis, y no son significados independientes los unos de los otros. Es en la complejidad y en la unión donde el signo cobra sentido, cuando existe como parte de un sistema, en la mezcla de unos con los otros. En la unión de una esfera de significado con una segunda (uniendo las fronteras)¹¹, se crean espacios “bilingües” en los que se traducen elementos del mundo alosemiótico (lo que está fuera de la frontera), con las cosas que no pertenecen a un *continuum* específico, sino a otro u otros. Las irrupciones semióticas de una frontera a otra, determinan generaciones de sentidos, y el surgimiento de una nueva información. Con ello, se incrementa la diversidad de significados de los signos, independientemente de que estos tengan una semiosis distinta.

En Matrix se presentan situaciones diversas en distintos espacios, o, mejor dicho, en diferentes esferas de sentido. Pese a compartir el espacio, los personajes se instalan y pueden ser narrados de diferente manera y cumplen diversos roles, como hemos analizado a través de la hipertextualidad, y llegan a significar lo mismo de diferente manera. En ese proceso de adjudicar sentido, se construye la relación, no solo de reciprocidad del hipotexto /hipertexto, sino del nuevo significado del símbolo y del texto al que apunta la semiosfera. Por ello, no resulta lo insólito al lector de este análisis, ni al espectador de la saga, observar un mesías cristiano con virtudes de Buda, que puede volar como Superman, inmerso en un cosmos ciberpunk y distópico. Además, en el caso de Neo, existe un símbolo manifiesto que nos sirve de ejemplo para demostrar la unión de diferentes esferas de semiosis construyendo un novedoso significado común inequívoco, el acto de sacrificio, como también hemos citado en el apartado anterior

¹⁰ En el estudio de Lotman, la frontera es una barrera abstracta que “une dos esferas de la semiosis”, [...] (Lotman; 1996). Es la línea imaginaria que delimita los signos y sus significados de los otros. Pero en la semiósfera este límite no es definido.

¹¹ Entre dos semiosferas existe un espacio de constante intercambio, es la llamada “frontera”, ese lugar abstracto al que hacíamos referencia en el cual ocurren nuevos fenómenos lingüísticos, culturales etc. Para nuestro caso, este “conjunto de formaciones semióticas” está formado por textos, necesarios para el diálogo y para la generación de sentido (Lotman; 1996).

sobre la hipertextualidad y en el desarrollo de su arquetipo. La imagen del sacrificio de Neo reúne un número de signos, símbolos audiovisuales y narrativos que generan un nuevo significado para la idea del salvador soteriológico (Anexo 2, pág. 65). Tumbado boca arriba con los brazos abiertos en cruz, Matrix recrea en la escena la imagen análoga a la del Cristo Crucificado. Pero en vez de en el monte Gólgota a las afuera de Jerusalén, bajo las miradas de soldados romanos y de algunos de sus seguidores, el salvador futurista yace en el centro de la ciudad de las máquinas, en un mundo asolado por la mala gestión humana. Sacrificio que es representativo de una salvación simbólica y espiritual futura, pero que también es literal, e implica la liberación de Sion de la batalla contra las máquinas. Las fronteras de la semiosis se rompen y se reconfiguran en un nuevo cuadro semiótico donde imágenes religiosas de tradición milenaria se fusionan con la icónica fotografía del decadente futurismo ciberpunk, exportadas de la mentes de Isaac Asimov o Philip K. Dick¹². Aunque no se puede negar la evidente analogía con la crucifixión, pero los signos cambian. No son encontramos ante la típica imagen de Cristo en la cruz, sino ante una nueva representación hija de la unión de muchas fuentes de sentido.

De la misma manera, existen otros ejemplos de la mezclan de signos de carácter religioso y filosófico que se fusionan con otras fuentes de sentido que generan imágenes novedosas en su significado: Un Smith que une las virtudes del mal demoníaco de la tradición cristiana y las personaliza en un virus informático que se rebela contra su programador, creando el villano perfecto de la saga; O la imagen de Trinity que aúna las características propias de la Trinidad, en especial la del amor ágape, pero que también

¹² Isaac Asimov (1920 – 1992), escritor y bioquímico de origen ruso, nacionalizado estadounidense, es conocido por ser un prolífico autor de obras de ciencia ficción, historia y divulgación científica. La obra más famosa de Asimov es la *Saga de la Fundación* (1951 – 1988), también conocida como *Trilogía o Ciclo de Trántor*, es una de las obras más representativas del universo ciberpunk, así como ser el creador de las denominadas *tres leyes de la robótica*, publicadas por primera vez en el relato *Runaround* (1942).

Philip Kindred Dick (1928 – 1982), escritor y novelista que centró gran parte de su obra al género de la ciencia ficción, tratando temas sobre la sociología, la política y la metafísica. Su obra de mayor relevancia, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, novela en la que reflexiona sobre los límites de lo artificial y lo humano, fue adaptado al cine como *Blade Runner* (1982) por el director Ridley Scott, película que se convirtió en otro referente de la cultura ciberpunk.

es capaz de amar carnalmente y alejarse de la alusión a la divinidad hacia la androginia más profana.

Lo mismo ocurre con el argumento, que también revela esta unión de significado que acaba en la recreación de un universo ciberpunk de violencia y ciencia ficción donde las tesis de Platón, Descartes, Putnam y Buadrillard convergen, recordándole al espectador la inevitable pregunta que se ha planteado la humanidad: ¿Qué es real? ¿Qué es Matrix?

Esta nueva semiosis de los signos que hallamos en los personajes y en el argumento de la saga, favorece la sinergia de los textos a los que refieren hacia esa hipertextualidad religiosa llena de novedades interpretativas, dado que la semiosfera es también una herramienta del análisis narrativo que permite convertir un texto en una avalancha de textos. Sin embargo, para esta metodología de la semiótica, la coherencia del texto con el significado fuente es importante. Lotman explica que para la producción de textos esencialmente nuevos se requiere un mecanismo de isomorfismo; esto sería que, en las relaciones de intercambio entre los textos participantes de un hipertexto, deben existir relaciones de semejanza, no siempre entre los hipotextos fuentes, sino entre estos y un tercer texto de un nivel más alto, y de cuyo sistema formen parte. El ejemplo en el caso de Matrix es sencillo y se ha analizado a lo largo del proyecto. Entre las referencias textuales en Matrix al cristianismo y budismo, es evidente que existen deferencias culturales y religiosos. Pero lo que hace que entre ambas (así como con el resto de fuentes religiosas y filosóficas en Matrix) exista una relación sinérgica hacia un texto novedoso, es que son isomorfos de un texto mayor, el texto religioso o de las religiones, y de las que cada hipotexto mencionado forman parte, funcionando el sistema de semiosis de los textos también como un organismo único, como ocurre en el análisis de los signos en la semiosfera.

5.3. La transmedia y la narrativa del cine como vehículo de transmisión del discurso religioso de Matrix

Comenzábamos el presente proyecto señalando que Matrix se ha convertido en una saga de películas de culto, tanto para su género como para la historia contemporánea del cine, influyendo en la composición e imagen de obras posteriores. El semiólogo y novelista Umberto Eco en su ensayo *Casablanca: Cult movies and intertextual collage*

(Eco, 1990, 197) explica cómo una obra de cine, a través del caso de *Casablanca* (1942), se transforma en una obra de culto. Podemos resumir y destacar dentro del artículo de Eco los dos puntos que debe tener un filme para ascender a esta categoría. En primer lugar, la obra debe llegar a los espectadores como un “*mundo completamente equipado, de suerte que sus fans puedan nombrar personajes y episodios como si fueran aspectos del mundo sectario y privado*”. En segundo lugar, la película debe ser enciclopedia y contener un repertorio de informaciones que puedan ser enseñadas, practicadas y dominadas por los consumidores devotos. Eco explica sobre este particular que para transformar la obra en objeto de culto, un análisis de la misma debe ser capaz de “*romperla, dislocarla, desquiciarla para poder recordar solo partes de ella, al margen de su relación original con el todo*”¹³. Sin duda, el análisis realizado hasta el momento sobre la saga Matrix resalta que ambos puntos se observan en las películas.

Sin embargo, Matrix viene a ser Casablanca a un grado mayor, pues hay entre ambas una diferencia importante: Casablanca es solo una película; mientras que Matrix es una saga de tres películas y más cosas. Para el análisis que nos ocupa ahora, atenderemos a una tercera vía que la franquicia Matrix cumple en la transmisión de su discurso, y que mejora la difusión de la hipertextualidad religiosa y filosófica que hemos proyectado: la convergencia narrativa de medios, o transmedia.

La convergencia narrativa que ofrece Matrix ha sido también transmitida a través de múltiples medios y canales de comunicación, lo que viene a denominarse Narrativa Transmedia o Transmediática. Henry Jenkins identificó los principios fundamentales de las Narrativas Transmedia en su obra *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (Jenkins, 2008). En ella apunta a que los individuos de la sociedad contemporánea combinan las diferentes fuentes mediáticas (entiéndase medios audiovisuales como el cine, medios escritos como literatura o prensa y plataformas

¹³ Sirva como ejemplo el diálogo y escena final de *Casablanca*, con su famoso “*siempre nos quedará París*”, acompañando la despedida entre Humphrey Bogart, interpretando a *Rick*, e Ingrid Bergman, que interpretó a *Ilsa*. Una escena símbolo de la obra, que se ha convertido en una de las imágenes icono del cine y de la misma, sobre la que se han realizado numerosos análisis y críticas, pero que no describe el argumento central de la entera cinta. Lo mismo que ocurre con la que es considerada la frase del cine más famosa, “*Tócala, Sam*”, y la escena cinematográfica que acompaña. Ambas pueden ser entendidas, significadas y recordadas al margen del resto de la película.

multimedia como redes sociales) para dar forma a la cultura, su opinión, generar contenidos educativos o simplemente informarse sobre la actualidad. Jenkins describe que la nueva forma de narración se ensancha por más medios, tal como ocurre con la saga de películas de Matrix, a las que habría que anexar la serie de cortometrajes *Animatrix*, los web cómics *Matrix Comics* y los dos videojuegos *Enter The Matrix* y *Path of Neo*.

Sobre esta unidad transmedia hemos apuntado en cierto momento en el desarrollo de los arquetipos, en concreto en el caso de Neo y su relación análoga con el cortometraje de *Animatrix*, *Historia de un chico*¹⁴. De la misma manera que estas dos historias se entremezclan en dos calanes de comunicación distintos, existen otras historias que interconectan los diferentes textos de Matrix a través de diversos canales por los que ha difundido su mensaje. Por ejemplo, El cortometraje *El vuelo final de la Osiris*, narra la historia de Jue, la cual sacrificará su vida, igual que todos los componentes de la nave Osiris, para enviar un mensaje a la tripulación de la Nabucodonosor: las máquinas se preparan para un ataque definitivo a Sion. En los momentos finales del corto, Jue introduce una carta con el mensaje en un buzón dentro de *Matrix*.

El siguiente paso de esta historia interconectada lo encontramos en el videojuego *Enter the Matrix*, en el que la primera misión del jugador será recuperar la carta de una oficina de correos, para después entregársela a Morfeo. El último paso que conecta tres canales de difusión distintos del mismo mensaje hipertextual de Matrix es el cine. Las escenas iniciales de *Matrix: Reloaded* muestran a los capitanes de algunas de las naves de Sion, entre los que se encuentra Morfeo, Neo y Trinity, analizando la última transmisión de la nave Osiris.

Quienes se limiten a ver las películas, encontrarán sentido al argumento, sin la necesidad de remitirse al resto de fuentes de la franquicia Matrix. Sin embargo, estas fuentes de información ofrecen una experiencia transmediática a quienes sigan la trayectoria de la carta a través de tres medios diferentes, y dotan en casos como el del videojuego, un papel activo al espectador en la historia. Así, quienes hayan jugado a los juegos o visto los cortometrajes, tendrán una experiencia diferente de quien solo tenga la experiencia cinematográfica.

¹⁴ Véanse págs. 14-15.

La Narrativa Transmedia “abre” los textos y pide al lector-espectador-jugador una actividad intertextual, en la que se potencian los personajes o las historias. Tal y como hemos visto ocurre en el hipertexto que asumen los protagonistas y el argumento en Matrix. Todo ello bajo unos tejidos textuales de carácter mitológico, religiosos y filosóficos que acaban calando en el espectador, de manera subconsciente o conscientemente, despertando interés por lo que Matrix oculta en su historia.

A pesar de esta nueva característica narrativa que muestra la franquicia Matrix, sigue siendo en los largometrajes donde se desarrolla el marcado carácter hipertextual religioso y filosófico que hemos analizado. Llegados a este punto, es necesario hacer notar que el cine, como canal de comunicación, es un gran medio que articula algunos de los mitos del pensamiento de la humanidad. Especialmente en el cine de ciencia ficción existen buenos experimentos dentro de este marco. Desde *2001: Odisea en el espacio*, (1968) de la que su director Stanley Kubrick comentó que “*al más profundo nivel psicológico, el argumento de la película representa la búsqueda de Dios, postulando finalmente una definición de Dios poco menos que científica*”; llegando a obras más recientes, como *Origen* (2010), que nos vuelve a formular de nuevo las dudas sobre la realidad, y si preferiríamos vivir conectados a la “*máquina de experiencias*” que plantea Robert Nozick en su obra *Anarquía, Estado y Utopía* (Nozick, 1974). O la taquillera *Avatar* (2009), cuyas referencias filosóficas y religiosas orientales al Budismo, Hinduismo y Taoísmo, se hacen evidentes en el viaje iniciático del personaje principal, así como la necesidad de tener conciencia de sí mismo, de la realidad externa y de la naturaleza.

Hacia esta particularidad de uso del cine apuntaba también Yuri Lotman en *Estética y semiótica del cine* (1973) y en *La semiosfera III* (1998). En *El lugar del arte cinematográfico en el mecanismo de la cultura* (*La semiosfera III*, 1998, 123) Lotman articula que existe en el cine un metalenguaje que es capaz de agrupar significados de las diferentes artes, construyendo un *metamecanismo* de la cultura contemporánea que facilita que el denominado séptimo arte se inscriba como uno de los componentes del pensamiento de la sociedad actual.

Si bien la finalidad del proyecto no es demostrar la existencia de un lenguaje propio del cine, del que se viene debatiendo desde la década de los setenta por autores como

Christian Metz, Jean Mitry y el propio Yuri Lotman. Tampoco el estudio de la imagen del cine como un fenómeno de la cultura típico y predominante en el siglo XX y de lo que llevamos de XXI, en sus diversas manifestaciones, hecho este que también ha sido abordado por la semiótica y por la historia, a pesar de la enorme dificultad que presenta por lo complejo de su expresión¹⁵. De lo que no cabe duda es que el cine está consolidado como campo de estudio académico, y que es una manifestación artística que es isomorfa al mundo intelectual tanto de la sociedad, como de la persona aislada. Por ello sí queremos destacar que las obras de arte fílmicas, en especial cuando son de culto, adquieren una dimensión nueva que permite entender mejor ciertos aspectos del pensamiento de la humanidad en su forma narrativa, como ocurre con la saga Matrix. El arte, a lo largo de la historia, ha sido instrumento de la construcción del pensamiento mitológico del ser humano, inclusive regenerando algunos de los rasgos de este, en una relación recíproca y/o evolutiva (como la del hipertexto), dando lugar a diferentes etapas de la historia, nuevas sociedades y semiosis culturales novedosas.

Este es el caso de Matrix, como obra cinematográfica, argumenta y comenta varios postulados del conocimiento humano sobre la religión, la filosofía y la ciencia. En este caso, la hipertextualidad de Matrix nos lleva a descubrir su metatextualidad¹⁶. Matrix es un escrito considerado un metatexto, es decir, que existe una relación crítica entre un texto en la conexión, arbitraria o no, con otros. Ya Umberto Eco plantea que cualquier texto consta de dos componentes: la información que proporciona el autor y la que añade el "*Lector Modelo*". Un texto sólo resulta ganador y "*bien hecho*" en la medida en que funciona como una máquina que apunta a crearle dificultades al lector (Lector in fábula, Umberto Eco, 1990). Es el caso de la Saga Matrix, que funde en un mismo texto religión, filosofía y ciencia ficción.

¹⁵ Sobre las teorías contemporáneas más destacas al respecto del análisis del cine y sus aspectos narrativos: Cañizares Fernández, Eugenio (1992): *El lenguaje del Cine: Semiología del discurso fílmico* (Memoria para optar al grado de doctor) Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Filología. Madrid.

¹⁶ Como expresamos al inicio del apartado del análisis narrativo, la metatextualidad es definida por Genette como "*la relación que une un texto a otro texto que habla de él sin citarlo*". Es una relación que se puede entender como "*de comentario*". En este sentido, un texto que habla de otro establece una relación metatextual con éste.

5.4. Matrix: mito y forma de sincretismo religioso

El novelista estadounidense Bruce Sterling, considerado uno de los escritores contemporáneos que han consagrado el movimiento ciberpunk, explicaba su impresión sobre la primera película de la saga de la siguiente manera.

“Ante todo, la película cuenta con atractivos populares. Toda clase de elementos: ataques suicidas por fuerzas especiales de élite, impresionantes helicópteros, artes marciales a raudales, una historia casta pero apasionada de amor predestinado, monstruos de ojos saltones de primera categoría, ropa fetichista, cautiverio y tortura y osado rescate, y submarinos realmente extraordinarios. [...] Hay exégesis cristiana, un mito del Redentor, una muerte y renacimiento, un héroe en proceso de autodescubrimiento, La Odisea. Jean Baudrillard (mucho Baudrillard, lo mejor de la película), ingredientes ontológicos de ciencia ficción de la escuela de Philip K. Dick, Nabucodonosor, Buda, taoísmo, misticismo de las artes marciales, profecía oracular, telequinesis que dobla cucharas, magia de Houdini, Joseph Campbell y metafísica matemática gödeliana”¹⁷

Toda esta masa de referencias, citas, alusiones y visiones que corresponden a *The Matrix*, se repitieron y aumentaron a lo largo de las siguientes dos entregas. El discurso planteado por los hermanos Wachowski ha generado en su hipertextualidad y metatextualidad un texto sobre capas de referencias y fuentes que catalizan y sostienen un relato mitológico de la condición existencial humana. Cuando hacemos referencia a la idea de mito, no lo hacemos en el sentido de un cuento de fantasía, sino a la expresión de los miedos, aspiraciones y entendimiento simbólico de la condición humana, su vida y su universo. Matrix enmarca en todos sus aspectos una narración mitológica¹⁸. De

¹⁷ Bruce Sterling, *Exploring the Matrix: visions of the Cyber Present*, Nueva York, St. Martin's Press, 2003, págs. 23-24.

¹⁸ Para caracterizar como mito una obra cinematográfica como la saga Matrix, es necesario adoptar una definición de mito. Para el caso que nos ocupa, la definición ofrecida por Lauri Honko (Honko, *The Problem of Defining Myth*. Número 2 de Studies on religion, 1972) es la usada para el estudio. El autor delinea cuatro criterios de mito con respecto a su forma (narración de origen sagrado), contenido (cosmogónico en términos de origen cultural o condición existencial), función (modelo para la actividad

hecho, los propios directores de la saga han afirmado en varias ocasiones esta intención del guión de la saga. En una entrevista con la revista *Time*, afirmaron su postura al respecto:

“Nos interesa la mitología la teología y, hasta cierto punto, las matemáticas de nivel superior. Tofo esto son maneras en que el ser humano intenta responder a las preguntas más importantes y a la Gran Pregunta. Si quieres hacer historias épicas, entonces deberías preocuparte por estos temas. Es posible que la gente no comprenda todas las alusiones que hay en la película, pero entiende las ideas importantes. Queríamos hacer pensar a la gente; que ocupen un poco sus mentes”

El discurso mezcla metáforas del cristianismo, budismo, mitología griega y la tecnología cibernética. Es por ello que puede considerarse como un análisis de la condición existencial contemporánea, como hemos señalado. Se apropia el marco mitológico mesiánico decididamente cristiano pero importa una forma de idealismo budista para transformar radicalmente la comprensión existencial de la condición humana, base para construir la hipertextualidad y la metatextualidad de las películas. En este sentido, produce narrativamente una nueva visión del mundo a través del mito.

El que en análisis de la hipertextualidad religiosa y filosófica en Matrix se observen también las anunciadas formas de narrativa mitológica no es tan especial o llamativo, pues los humanos somos creadores de mitos. Creamos narraciones épicas para expresar nuestra comprensión de nosotros mismos y contribuir a formar una estructura de significado para nuestras vidas. De esta forma, películas épicas como Matrix son el equivalente moderno de La Iliada-Odissea, la epopeya de Gilgamesh, o varios mitos bíblicos. Dichos relatos, en parte hechos históricos, en parte ficción, nos informan de cómo vemos el mundo e interpretamos nuestra experiencia en él.

En cuanto al campo de los textos religiosos, comparativa que ha ocupado gran parte de nuestro análisis, conocemos que toda religión ofrece una perspectiva de la condición

humana) y, por último, contexto (en el sentido que el mito proporciona *"el contenido ideológico de una forma sagrada de comportamiento"*).

humana. Y la mayoría, explica con mitos de fundación el problema básico de la existencia humana. En Matrix convergen con una sinergia sin precedentes varias de estas alusiones a las que hemos mencionado lo largo del proyecto. Esta particularidad hipertextual nos señala el texto con significado novedoso que es Matrix, y que nos lleva a la última gran particularidad, pues la trilogía es una forma de sincretismo religioso y cultural.

Como sincretismo se denomina el proceso mediante el cual se concilian o fusionan diferentes expresiones culturales o religiosas para conformar una nueva tradición. La palabra, como tal, proviene del griego *synkretismós*, que significa *coalición de dos adversarios contra un tercero*. Este concepto es usado en la antropología cultural para referirse al proceso mediante el cual dos tradiciones diferentes se ven obligadas, por alguna circunstancia (normalmente histórica, aunque no es la única causa), a convivir durante un prolongado periodo de tiempo, experimentando una gradual asimilación de los elementos culturales de la otra, dando como resultado una expresión cultural nueva y única formada a partir de la mezcla de ambas. En cuanto al sincretismo religioso, este es el producto de la unión de dos tradiciones religiosas diferentes que se asimilan mutuamente, dando como resultado el nacimiento de un nuevo culto con elementos y productos de ambos. Ambos procesos implican una acomodación y asimilación paulatina en el tiempo, no es un paso inmediato de fusión de elementos culturales y religiosos, acción que en Matrix ocurre inminentemente. Sin embargo, nuestra atención para enmarcar la narrativa hipertextual religiosa de Matrix como una forma de sincretismo no es su dilatación en el tiempo, sino el argumento que permite se fusione diferentes tradiciones religiosas como hemos señalado a lo largo del análisis narrativo de la trilogía. Este rasgo ha generado un nuevo texto sobre las dudas y el conocimiento de la humanidad, construyendo una nueva “tradición” en la forma de leer y entender las diferentes tradiciones religiosas y corrientes filosóficas que agrupa el texto de Matrix.

6. Conclusiones

Como refleja el análisis expuesto hasta ahora, la trilogía de Matrix es una de las pocas películas de esta naturaleza que realiza una declaración sobre las grandes dimensiones de la existencia humana influida por varias tradiciones patrimoniales de la historia cultural, desde la multiplicidad religiosa y filosófica.

En el caso que nos ocupa, en la trilogía de largometrajes de Matrix, la unión de la Narración Transmedia, la Hipertextualidad y la forma de sincretismo permite al sujeto moverse en un mundo novedoso de semiosis religiosa, filosófica y transcendental. Matrix invita a la especulación y la exploración sobre las preguntas que la humanidad se lleva planteado toda su existencia, porque enlaza con las fronteras de la interpretación del cristianismo las dudas del budismo, y viceversa, de la misma manera que lo hace con otras como el hinduismo, taoísmo, etc. Aplica a la perfección el término semiótico de la *Semiosfera* (Madrid, 1996), propuesta por el semiólogo y lingüista Yuri Lotman para el campo de la cultura. El concepto de este análisis del desarrollo del pensamiento humano en la cultura y en la sociedad, hace referencia a que la semiosis no es homogénea en un modo global, y que cada grupo social, histórico o individuo tiene su propia esfera particular de entendimiento. Sin embargo, en la unión de estos espacios, en las fronteras del entendimiento entre distintos grupos, filosofías o religiones, es donde se plasman manifestaciones novedosas, ofreciendo pluralidad de interpretaciones para una misma idea, enriqueciendo la cultura y el conocimiento.

En el desarrollo de los arquetipos y de las relaciones hipotexto/hipertexto en los personajes y en el argumento que hemos analizado durante el proyecto observamos esta manifestación novedosa que se ha repetido en varios apartados; de ahí que a los espectadores de la saga no les resulte cerrado el significado de la evidente imagen análoga de Neo como Cristo, a la que se incluyen propiedades del budismo, así como las características del clásico héroe de epopeya mítico y las más recientes de los superhéroes de comic. Este esquema se repite con el resto de personajes, en especial en las sutiles referencias de Trinity, de la misma manera que en las ideas religiosas y filosóficas que recoge el guión de la trilogía. Por ello, afirmar que Matrix es una película con claras influencias cristianas, sería ignorar el hecho de que en ella hay una

mirada a diferentes culturas y tradiciones. Es posible plantear una reflexión que argumente en Matrix las influencias del gnosticismo, del budismo o de la filosofía platónica entre muchas otras que hemos analizado.

La hipertextualidad del texto de Matrix ofrece esa unión de esferas entre distintas tradiciones religiosas y diferentes concepciones filosóficas. Además, las sinergias que producen los textos que componen el argumento de Matrix, ha generado un nuevo interés sobre el relato mitológico de la condición existencial humana y no se limita a una simple trilogía de películas de ciencia ficción con simbología religiosa. Esto es posible, al menos, gracias a que el guión de los Wachowski ha conseguido hacer “pensar” a los espectadores, algo poco frecuente en los productos convencionales de Hollywood. Un discurso religioso hipertextual en el convergen confesiones y dogmas de distintas culturas, religiones, filosofías y tradiciones, dando lugar a un novedoso texto que está en línea con las preocupaciones espirituales y existenciales de la sociedad contemporáneo globalizada. Por tanto, ha permitido que el mercado de masas haya podido establecer una conversación, cuanto menos un acercamiento, con algunas de las teorías de más alto nivel de los pensadores de la historia de la humanidad, así como con los dogmas, confesiones y formas de varias tradiciones religiosas.

El universo violento, distópico y ciberpunk en el que se presenta este novedoso relato mítico es además el adecuado para establecer este acercamiento entre el espectador y la hipertextualidad religiosa y filosófica de Matrix. No podemos dejar al margen que la franquicia, analizada bajo la perspectiva de la Narración Transmedia, es un producto comercial de Hollywood (por tanto, con claros objetivos económicos), dirigido a un público occidental joven de clase media, miembros de la generación de internet y las formas de comunicación de masas globales¹⁹. La sociedad contemporánea está tan

¹⁹ El alcance y la dimensión que la saga producida por *Warner Bros* obtuvo en occidente es una de las claves que ha permitido a Matrix convertirse en obra de culto, y sin duda, su contenido ha tenido mucho que ver al respecto. Sin embargo, esta acogida no fue tal en varios países de tradición islámica, así como en naciones con estados dictatoriales, donde fueron censuradas partes del metraje de las cintas o ni si quieran se permitió su estreno por su contenido religiosos y violento. Uno de los casos más destacados por la prensa fue el del Egipto, que impidió la emisión de *Matrix: Reloaded* y *Revolution*. El director del organismo oficial de censura egipcio, Madkur Thabet, declaró en 2003 que la prohibición se debía a que los temas de “*la existencia humana y de la creación, que son cuestiones presentes en las tres religiones monoteístas y que nosotros respetamos, ya provocaron en el pasado diversas crisis y tensiones en el país*”. La violencia también fue mencionada por Thabet, quien indicó que la secuela de Matrix tiene

asediada por la violencia y la irrelevancia en el cine que, una de las pocas maneras de llegar a ese mismo público que acude a las salas de proyección es poner acento en algunos de esos estandartes. Los hermanos Wachowski, mediante el uso de unos efectos especiales completamente novedosos, que han sido copiados y aplicados en otros géneros audiovisuales, consiguieron que el metraje final tuviese una tensión más rápida y contundente, sin cambiar ni un ápice su mensaje hipertextual. Incluir este ritmo trepidante y la riqueza visual tan característica en Matrix, permitió llegar al público de manera más amplia que como lo harían otras películas de ciencia ficción.

La propiedad constitutiva narrativa novedosa de Matrix nos lleva a destacarla como un emblema de las películas de culto en la cultura de la convergencia actual, pues no sola está en línea con las preocupaciones espirituales y existenciales de la sociedad contemporánea globalizada, sino que se adscribe a ellas, creando un universo digital y 2.0. paralelo a la sociedad de la información. La hipertextualidad que manifiesta tiene la virtud de replantear los viejos problemas de la filosofía y la religión, adaptándolas a unas circunstancias que, aunque en la trilogía se muestran futuristas, son perfectamente plausibles en la sociedad occidental actual.

demasiadas escenas violentas, señalando que el personaje protagonista interpretado por Keanu Reeves, magnifica la violencia. La primera parte de Matrix ya sufrió esos ataques en Egipto en 1999. La autoridad censora egipcia intentó prohibir igualmente su proyección, pero finalmente pudo obtener el permiso en el país, tras recurrir la decisión ante una comisión del Ministerio de Cultura egipcio. Otros países que pusieron trabas para su estreno con parecidos argumentos fueron Camboya, Filipinas, India, Indonesia, los Emiratos Árabes, Kenia, Zimbabue, entre otros.

Sirvan estos datos como apunte para aclarar que la franquicia tubo una clara tendencia de venta dirigida al conjunto de la sociedad joven de occidente, más familiarizada con la cosmovisión particular que ofrece Matrix y con las nuevas formas de la tecnología de la información que se organizaban al comienzo del presente siglo. Por este motivo, en el proyecto marcamos la influencia que ha tenido en la mentalidad de occidente y no en muchos otros países de oriente con tradiciones diferentes, dada la dificultad de la transmisión del mensaje por motivos ideológicos y/o religiosos. Tal vez por este particular las referencias textuales a la cultura islámica parecen inexistentes en la hipertextualidad de Matrix. Aunque sin lugar a dudas, un análisis más profundo de la saga en su relación con esta tradición, y muchas otras, puedan revelar esta visión. Por nuestra parte, la intención ha sido destacar algunas de las influencias más evidentes para poder realizar el análisis narrativo hipertextual religioso y filosófico que representa la trilogía.

Anexo:

1. Diálogo entre Neo y el Arquitecto en *Matrix: Reloaded*, escena 30 (Andy y Larry Wachowski.2003, Estados Unidos: Warner Bros, 2003. Película)

//ARQUITECTO/

No obstante lo relevante aquí es si estás dispuesto a asumir la responsabilidad de la muerte de los seres humanos de este mundo (Muestra en las pantallas imágenes de personas)

Es interesante ver tus reacciones. Tus cinco predecesores poseían deliberadamente tus mismos principios. Unas atribuciones destinadas a establecer un estrecho vínculo con el resto de sus congéneres, lo que facilitaba la función del elegido. Mientras que los otros los sentían de un modo muy general, tú estás experimentado una sensación mucho más íntima de... amor. (En las pantallas aparece una secuencia de Trinity cayendo desde un edificio).

//NEO/

¡Trinity!

//ARQUITECTO/

Por cierto, ha entrado en Matrix para salvar tú vida a costa de la suya.

//NEO/

¡No!

//ARQUITECTO/

Lo que nos lleva por fin al momento de la verdad... en el que se manifiesta ese fundamental defecto de base, y se revela la anomalía al mismo tiempo como principio y como fin. Hay dos puertas. La de la derecha te lleva a la fuente y a la salvación de Sion. La de la izquierda te lleva a Matrix, a Trinity... y a la extinción de tu especie. Como bien has dicho el problema es la elección.

Pero ambos ya sabemos que vas hace ¿verdad? Puedo notar ese proceso en cadena. Esa reacciones químicas que provocan la aparición de una emoción, diseñada

específicamente para escapar a toda lógica. Una emoción que ya te está impidiendo ver la verdad más obvia y sencilla: esa chica va a morir y tu no podrás hacer nada impedirlo (Neo camina hacia la puerta de a izquierda). La esperanza, la quinta esencia del engaño humano, que a la vez la fuente de vuestro mayor poder y de vuestra mayor debilidad.

//NEO/

Yo que usted, esperaría no volver a vernos.

//ARQUITECTO/

Y así será.

2. Secuencia muerte/sacrificio de Neo en *Matrix: Revolutions* (Andy y Larry Wachowski.2003, Estados Unidos: Warner Bros, 2003. Película)



Bibliografía:

CANTERA BURGOS, Francisco, IGLESIAS GONZÁLEZ, Manuel. (1975): *Sagrada Biblia*. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos.

CAÑIZARES FERNÁNDEZ, Eugenio (1992): *El lenguaje del Cine: Semiología del discurso fílmico*. Tesis de Doctorado. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Filología. Madrid.

DE MIGUEL, Íñigo (2005): *Matrix. La humanidad en la encrucijada*. Valencia: Tirant lo Blanch.

ESCABEL L VIDAL, M. Victoria (2006): *Introducción a la pragmática*. Barcelona: Ariel.

ECO, Umberto (1981): *Lector In Fabula*. Barcelona: Editorial Lumen.

ECO, Umberto (1990): *Travels in HyperReality*. Fabbri-Bompiani. Traducido por WEAVER, William; HarCourt, Inc.

ESTRADA CÁRDENAS, Alba (2008): *Convergencias de discursos religiosos en Matrix Recargado*. Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica. Vol. XXXII (1), pág. 57-66.

ESTRADA CÁRDENAS, Alba (2007): *Funcionamiento de intertextos en la película Matrix*. Sociocriticism 2007 - Vol. XXII, 1 y 2.

FERNÁNDEZ CASTRILLO, Carolina (2010). La saga Matrix: más allá del código. Conferencia presentada en congreso “Sagas fantásticas: del mito a la neoépica”, del 27 al 29 de octubre, Universidad Complutense de Madrid, España.

GENETTE, Gérard. (1989): *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.

GRONDIN, Jean (2010): *La filosofía de la religión*. España: Herder.

HONO, Lauri (1972). *The Problem of Defining Myth*. Número 2 de Studies on religion.

IRWIN, William. (2005): *The Matrix And Philosophy*. Chicago: Open Court.

JENKINS, Henry. (2008): *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós.

MARTÍNEZ FERNÁNDEZ, José Enrique (2001): *La intertextualidad literaria*. Madrid: Cátedra.

MELLONI, Javier (2004): *El cine y la metamorfosis de los grandes relatos*. Cuaderno nº 124 de Cristianisme i Justícia (Febrero).

LOZANO, Jorge; PEÑA-MARÍN, Cristina; ABRIL, Gonzalo (2007): *Análisis del discurso: hacia una semiótica de la interacción textual*. Madrid: Cátedra.

LÓPEZ ALONSO, Covadóna. (2014): *Análisis del discurso*. España: Editorial Síntesis.

Los significados de Matrix. 2012 WILBER, Ken. Entrevista.

LOTMAN, Yuri. (1979). *Estética Y Semiótica del Cine*. Barcelona: Gustavo Gili.

LOTMAN, Yuri (1996): *Semiótica de la cultura y el texto*. Vol. 1; Valencia: Cátedra.

LOTMAN, Yuri (1998): *Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*. Vol. 2; Valencia: Cátedra.

LOTMAN, Yuri (2000): *Semiótica de las artes y de la cultura*. Vol. 3; Valencia: Cátedra.

PÉREZ GARCÍA, Concepción (2005): *Matrix, filosofía y cine*. España: Ediciones Madú.

PÉREZ GARCÍA, Concepción (2004): *La filosofía en Matrix. Una propuesta educativa*. Filosofía para niños, Número 2.

PIÑERO, Antonio (2009): *Textos gnósticos: Biblioteca de Nag Hammadi*. Madrid, Trotta.

SERRA, Marcello (2001): *La semiosfera de los cómics de superhéroes*. Tesis de Doctorado; Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, Madrid.

STERLING, Bruce (2003): *Exploring the Matrix: visions of the Cyber Present*. Nueva York, St. Martin's Press, págs. 23-24

TÁLENS, Jenaro. (1978): *Elementos Para Una Semiótica Del Texto Artístico*. Madrid: Cátedra.

TRAINOR, Kevin. (2008): *Budismo: principios, práctica, rituales y escrituras sagradas: Aspectos históricos, religiosos y sociales*. Barcelona: Blume.

YEFFETH, Glenn, GERROLD, David. (2005): *Tomar La Pastilla Roja*. Barcelona: Ediciones Obelisco.

WACHOWSKI, L, WACHOWSKI, A., SKROCE, S., KUNITAKE, T., DARROW, G., LAMM, S. (2000): *The art of The matrix*. New York: Newmarket Press.

Filmografía:

The Animatrix (Koji Morimoto, Shin'ichiro Watanabe, Peter Chung, Yoshiaki Kawajiri, Mahiro Maeda, Takeshi Koike, Andrew R. Jones, Andy y Larry Wachowski. 2003, Estado Unidos: Warner Bros).

The Matrix (Andy y Larry Wachowski. 1999, Estados Unidos: Warner Bros).

Matrix: Reloaded (Andy y Larry Wachowski. 2003, Estados Unidos: Warner Bros, 2003).

Matrix: Revolutions (Andy y Larry Wachowski. 2003, Estados Unidos: Warner Bros, 2003).

Webgrafía:

CLOP, Violant. (2009). *Narrativas audiovisuales y liturgias religiosas IV* en http://guionactualidad.uab.cat/wp-content/uploads/2011/06/narrativas_y_liturgias-4.pdf [Fecha de consulta: Agosto 2015]

CLOP, Violant. *El Señor de los Anillos. Personajes arquetípicos y los aspectos mágico-mítico y religiosos (2)* en http://guionactualidad.uab.cat/wp-content/uploads/2011/06/narrativas_y_liturgias-21.pdf [Fecha consulta: Agosto 2015]

HORSLEY, Jake. *Gnosticismo renacido* en <http://editorial-streicher.blogspot.com.es/2012/09/jake-horsley-matrix-como-viaje-chamanico.html>

<http://awesomehouse.com/matrix>

http://www.bibliotecapleyades.net/ciencia/ciencia_matrix44.htm

<http://www.documentales-online.com/filosofia-y-matrix-regreso-a-la-fuente/>

<http://www.filomatrix.com/>

<http://www.filmaffinity.com/es/main.html>

<http://www.geocities.ws/matrixism/>

<http://mundomatrixvirtual.blogspot.com.es/>

<http://www.warnerbros.com/matrix>

El/la abajo firmante, director de un Trabajo Fin de Máster presentado en el Máster en Ciencias de las Religiones de la Facultad de Filología, autoriza a la Universidad Complutense de Madrid (UCM) a difundir y utilizar con fines académicos, no comerciales y mencionando expresamente a su autor el presente Trabajo de Fin de Máster: "El otro y el Otro. La reconstrucción de las creencias en Occidente", realizado durante el curso académico 2014-2015 bajo mi dirección en el Instituto de Ciencias de las Religiones de la Universidad Complutense de Madrid, y a la Biblioteca de la UCM a depositarla en el Archivo institucional E-Prints Complutense con el objeto de incrementar la difusión, uso e impacto del trabajo en Internet y garantizar su preservación y acceso a largo plazo.

La publicación en abierto tendrá un embargo de:

☒ Ninguno

☐ Un año

Fdo:



Francisco Javier Fernández Vallina

El/la abajo firmante, matriculado/a en el Máster de Ciencias de las Religiones de la Facultad de Filología, autoriza a la Universidad Complutense de Madrid (UCM) a difundir y utilizar con fines académicos, no comerciales y mencionando expresamente a su autor el presente Trabajo de Fin de Máster: "Hipertextualidad religiosa y filosófica: La saga the Matrix", realizado durante el curso académico 2014-2015 bajo la dirección de Francisco Javier Fernández Vallina en el Instituto de Ciencias de las Religiones de la Universidad Complutense de Madrid, y a la Biblioteca de la UCM a depositarla en el Archivo institucional E-Prints Complutense con el objeto de incrementar la difusión, uso e impacto del trabajo en Internet y garantizar su preservación y acceso a largo plazo.

El acceso en abierto tendrá un embargo de:

☒ Ninguno

☐ Un año

Fdo:



Christian Alejandro Doblado Ruiz- Olivares